VII. évfolyam I. szám, 1996. január

318,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

MELLÉKLETÜNKBEN:

*a legfrissebb **MORTAL KOMBAT 3** speckók, a leggyilkosabb **WARCRAFT 2**-varázslatok, a legtutibb **TRÜKKÖK** minden géptípusra, és a 100 legnyerőbb tipp a **COLONIZATION**-hoz.*

Ásatás!

Földünk biztos pusztulása helyett idegen civilizáció nyomaira bukkanunk: ez kutatásunk eredménye a THE DIG-ben.

Lázadás!

Ismét kitört a rebellió. A cél nemesebb, az akció kajakabb. Ezt nyújtja a REBEL ASSAULT 2.

Támadás!

A hörgéseket elnyomja a csatazaj, édeskés vérszag úszik a levegőben: a WARCRAFT 2-ben gőzerővel arat a halál.

Leírások: SHANNARA, GRAND PRIX MANAGER, KNIGHT'S CHASE

Ismertetők: 11TH HOUR, MISSION CRITICAL, FRANKENSTEIN, VOODOO LOUNGE

Az 576 KByte visszamenőleg is megvásárolható!!!

90/1 79,-	90/2 79,-	90/3 79,-	90/4 79,-	90/5 79,-	90/6 79,-
90/7 79,-	91/1 79,-	91/2 79,-	91/3 79,-	91/4 79,-	91/5 79,-
91/6 79,-	91/7-8 158,-	91/9 98,-	91/10 98,-	91/11 98,-	91/12 98,-
92/1 98,-	92/2 98,-	92/3 98,-	92/4 98,-	92/5 98,-	92/6 98,-
92/7-8 196,-	92/9 98,-	92/10 98,-	92/11 98,-	92/12 98,-	93/1 138,-
93/2 138,-	93/3 138,-	93/4 138,-	93/5 138,-	93/6 138,-	93/7-8 276,-
93/9 168,-	93/10 168,-	93/11 168,-	93/12 168,-	94/1 168,-	94/2 168,-
94/3 168,-	94/4 168,-	94/5 168,-	94/6 168,-	94/7-8 336,-	94/9 168,-
94/10 218,-	94/11 218,-	94/12 218,-	95/1 218,-	95/2 218,-	95/3 218,-

95/4 218,-	95/5 218,-	95/6 318,-	95/7-8 576,-	95/9 318,-	95/10 318,-	95/11 318,-	95/12 318,-

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK FEBRUÁR KÖZEPÉN JELENIK MEG.

Boldog új esztendőt mindenkinek! Remélem nektek szerencsésebben kezdődött az év, mint nekünk. Egy különösen veszélyes vírusfertőzés (nem a Péntek 13, hanem az úgynevezett influenza) miatt 1 hetet csúsztunk a megjelenéssel. Viszont hiszünk a mondásban: ami rosszul kezdődik, biztos jól folytatódik és végül jól sül el. Ránk is fér majd a szerencse, hiszen rövid előkészítő munka után nagy lépésre szánjuk el magunkat; a már előzőleg beharangozott arculatváltás áprilistól várható. Olvasóinkat a februári számban komoly kérdőíves közvéleménykutatatásnak szeretnénk alávetni, hiszen a változtatás csak egyetértésben valósulhat majd meg. A kérdőív összeállítása folyamatban van, addig is készítsétek gondolataitokat.

Egy röpke beszámoló erejéig visszakanyarodnék az óévhez, egészen pontosan annak legutolsó eseményéhez, a Computer Karácsonyhoz. Sajnos évről-évre kevesebben látogatják a rendezvényt, legalábbis a jegyeladási összesítés ezt jelzi, bár mi a standon állva nem nagyon éreztük, hogy lanyhult volna a roham. A drágaság ellenére azért mégis sokan érkeztek vásárlási szándékkal, persze 1-1 óriásposzter, meg a két nap alatt kiosztott 3000 ingyen újság sokat dobott a vásárlási kedven. A standunkon eredetileg az Ultra 64-et szerettük volna kiállítani, de bennünket is váratlanul ért a hír: a gép japán kiadását '96 márciusig, amerikai piacradobását pedig szeptember végéig eltolták, európai változata pedig a hírek szerint csak valamikor '97 elején várható (akkor meg már minek). A témáról bővebben a Hírekben olvashattok. Azért volt PS-X-es Mortal 3, Destruction Derby és WipeOut, Pentium erőgépeken, élethű kormányok segítségével pedig a Screamer és a Fatal Racing pörgött, nomeg az EF2000 bemutató zajlott. Mi nagyon élveztük, és sokak már helyben, illetve számosan levélben jelezték, hogy körükben is osztatlan sikert aratott a kiállítás. Egyedül a hely szűkösségével voltak problémák, de sokak megnyugtatására közölhetem, hogy előrehaladott tárgyalások folynak a már régen bevált, műegyetemi karácsonyozásról '96-ban.

Zolee



Akciós áron rendelhető az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 20 szám 1300 Ft-ért, az 1993-94-es évfolyamokból meglévő 8 szám pedig 1200 Ft-ért. Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget mi álljuk. A megjegyzés rovatba írd be, hogy "RÉGI SZÁMOK"! Amennyiben darabonként rendelsz, úgy az újságok eredeti árát + postaköltséget kell fizetned. Az újságok megrendelhetők az 576 KByte pécsi és győri boltjaiban vagy az újság címén.

VII. évfolyam 1. szám 1996 január

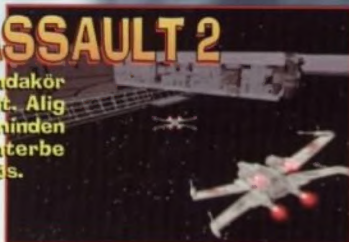
576 KByte

TARTALOM

Idei első számunk a "második részek" jegyében fogant. Számos nagy anyag vált történelemmé azzal, hogy újabb epizódja jelent meg. Persze vannak olyanok is, amelyek egycsapásra sztárokká válnak. Ezek közül is bemutatunk néhányat...

REBEL ASSAULT 2

A Star Wars mondakör újabb taggal bővült. Alig hihető, de igaz: minden eddigi részt kenterbe ver az új trónörökös.



INDYCAR RACING 2

A Forma 1-es autóverseny-szimulátorok egyik legjelesebb képviselője is megfialt. Az utód kiköpött apja, csak még egy fokkal életrevalóbb.



THE DIG

Stephen Spielberg vérbeli alkimista: amihez hozzáér, vagy csak a nevét adja, az arannyá válik. A Dig a legújabb gyöngyszeme. 24 karátos!



WARCRAFT 2

Az orkok és emberek párharca tovább folytatódik földön, vízen, levegőben. És veresebb, elkeseredettebb, mint bármikor.



ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (96.2543/1-66-22) Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.
Kiadja a Comgame GM, 1026 Budapest, Fillér utca 47/B. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame GM), 1389 Budapest, Pf.: 132.

Lapunkban nem óhajtunk a filmkritikákból rendszert csinálni, hiszen mégis csak játékokkal foglalkozó újság vagyunk, s mellesleg én is csak botcsinálta filmkritikus vagyok, ám úgy éreztük, a Mortal Kombat filmváltozatáról - most, hogy már volt szerencsénk megtekinteni - mindenképp kell szólnunk még pár szót.

Nos, tehát még a múlt év decemberében egy hétköznapi reggelen a híres ufológusoktól kezdve rajtam keresztül a már-már eltűntnek vélt T.J. kollégáig mindenki összegyűlt, aki (a legkevésbé se) számít, hogy megcsodálja az év filmjének ígért Mortal Movie-t. A film előtt némán csüngtünk a forgalmazó előadójának ajakán, aki néhány szóban ecsetelte, mit is jelent a filmhez használt Digital Experience technika. Tömören a lényeg: az audio - tehát a hang és a zene - CD lemezen van tárolva, a CD meghajtóját pedig a kópián található szinkronjelek irányítják. Ez tehát a tökéletes sztereó hangzáson kívül könnyű kezelhetőséget eredményez, hiszen filmszakadás vagy egyéb probléma esetén sem kell a hanggal bíbelődni, a szinkron elcsúszása ki van zárva. Apropó tökéletes hangzás: a digitális élmény felhőtlen élvezetéhez alaposan adtak kakaót a hangfalaknak, úgyhogy távozván a moziból, miközben Zolee kollégámmal megvitattuk a film eseményeit, a járókelők bizonyára azt hitték, hogy a nagyothallók egyesületének találkozója volt a Kossuth Moziban. No de térjünk rá a lényegre!

MORTAL KOMBAT

THE MOVIE


Sub-Zero Shang Tsung előtt demonstrálja képességeit.

EGY ÚJABB VIDEOJÁTÉK ALAPJÁN KÉSZÜLT BLŐDSÉG? EZÚTTAL NEM!

Bevallom egy kissé idegenkedve ültem be az előadásra, hiszen még ma is átkozom azt a napot, amikor a Street Fighterre képes voltam 250 Ft-ot áldozni. Ám miután felgördült a függöny, hamarosan elszállt minden előítéletem: ez a film tényleg olyan lett, amilyennek egy Mortal rajongó elvárná. A sztori nagyjából ugyanaz, amit a játék első részéhez használtak, a földi harcosok tehát mind megkapják valamilyen formában a "meghívójukat", s az enyhén szólva gyanús hajóra felszállva elindulnak a kegyetlen Külvilág felé. Hőseinkre már az úton orgyilkos ninják leselkednek, azonban Rayden, a Vihar Isten megvédelmezi őket. A cselekményszál tehát nem túl bonyolult: összegyűlnek a harcosok a tornára, és megverekednek.


Hőseinkre már a hajón orgyilkosok leselkednek - Sonya nem sokra megy a pisztolyával.

Annak idején a Street Fighter filmváltozatának alkotói elkövették azt a baklövést, hogy a történetet mindenképp valós környezetbe akarták helyezni, minek következtében a film egy-egy véresen komolynak szánt jelenetén a közönség hangos hahotában tört ki. Ezzel szemben a Mortal sorozat misztikus Külvilága, ahol bármi megtörténhet, tökéletes helyszín. Szerencsére a szereplők jellemének a megformálására is több gondot fordítottak: Liu Kang büszke harcos, akit csak a bátyja halálának a megbosszulása vezérel, Johnny Cage egy öntelt filmsztár, akit magán kívül senki nem érdekel, végül Sonya pedig a tipikus magányos harcos, aki úgy érzi, senkiben sem bízhat meg. Ráadásul az összes karakterhez tökéletesen választották ki a színészeket, tényleg mintha a játékból léptek volna ki, a ninja harcosoknak még a ruházatuk is teljesen azonos.


Középen Sub-Zero, körülötte pedig a leendő névtelen vesztesek.

AZ AKCIÓ

Most pedig elérkeztünk ahhoz a ponthoz, ami a játék rajongóit legjobban érdekli: a karakterek küzdőstílusához. Nos, a film ebben a tekintetben is a maximumot nyújtja: van minden, Flawless Victory és különböző Fatality-k egyaránt, ám rögtön hozzá kell tegyük, hogy valószínűleg azért, hogy ne legyen korhatáros a film, vért szinte egyáltalán nem láthatunk. Sub-Zero buzgón fagyasztgat, Scorpion a csáklyáját dobálja, sőt még egy tűzfúvásos fatality-vel is megpróbálkozik, Shang Tsung pedig az elhalálozottak lelkét gyűjti be. A földi szereplők közül Sonya egy "lábbal átdobást" próbál bemutatni (igaz elég bénára sikerül), Johnny Cage egy spárgás "mogyorózást" hajt végre Goro ellen, Liu Kangtól pedig egy biciklirúgást láthatunk.


Goro megérkezett.

A filmben szereplő trükkök is elég látványosak lettek, igaz néha zavaró, hogy egy-egy effektus elcsúszik a valódi háttéren. Goro - ahogy beharangozták - valóban szenzációsra sikeredett, a szájmozgatása azonban nem a legtökéletesebb. Nagyon tetszett viszont, hogy Reptile a számítógépes technikának köszönhetően a filmben is sunyi, lopakodó, csúszó-mászó hüllőként kel életre.

Végül, de nem utolsó sorban a film zenéje is nagyban hozzájárul a hangulat fokozásához, a küzdelmek alatt pattogós muzsikát hallhatunk, a Mortal rajongóknak már bizonyára ismerősek is lesznek. A filmet a megszállottaknak tehát felesleges ajánlanom - hiszen anélkül is megveszik rá a jegyet - ám bátran javaslom azoknak is, akik csak egy frankó akciófilmet szeretnének látni.


Itt fog fellépni a Stones. Ahhoz képest a terem kong az ürességtől.

LET'S ROLL THE STONES!

Közel lehetetlennek tartom, hogy létezik olyan ember, aki ne hallott volna a sokak szerint minden idők legnagyobb - de kétségtelen, hogy a leghosszabb életpályát befutott zenekarról, a Rolling Stonesról. Aki esetleg nem hallott volna róla, vagy ne adj Isten nem ismerné - de rendelkezik PC CD-vel, az most megismerheti az együttes múltját, jelenét, tagjait, megtekintheti leghíresebb fellépéseiket videón, vagy egyszerűen Stones dalokat hallgathat.

körébe sorolható, mint a játékok közé. Egy kurzor segítségével mozoghatunk, mely az "érdekes" helyek felett szemmé alakul át. Így beszélgethetünk Mick Jaggerrel, Wattsszel, Keith-szel, Wooddal és egyéb érdekes szereplőkkel (producerekkel, szervezőkkel, kidobókkal, vagy esetleg néhány csinos lánnyal). A játék egy hatalmas kúriában játszódik, ahol a Stones tart koncertet. Az előadás előtti órákban mászkálhatunk a termekben, ahol különféle interaktív feladatok várnak ránk. Például be kell szereznünk egy VIP-kártyát, hogy bejuthassunk a színpad mögé, illetve a VIP váróba. Minden szobában találunk valamit, ami a Stones tagjaihoz, vagy magához a Stoneshoz tartozik - egy dalszöveget, a tagok képét rövid leírással, fotókkal, stb. A kúria emeletén van egy videósarok, ahol régi és új Stones klippeket nézhetünk meg. Egy másik helyszínen egy keverőpultra lelünk, ahol válogathatunk négy szám közül - ezek mennek a játék alatt. A szokásos Windows-menübe a space lenyomásával léphetünk be, menthetünk, tölthetünk, stb.

SCREENRAVER

Igazi csemege a CD-n található screenraver program. Ezzel négy számot játszhatunk le teljes hosszúságban (pl. Love is strong, I go Wild), hozzá kedvünkre való klippet keverhetünk. A screenraver keretén lévő gombokkal állíthatjuk be a hátteret (a demókból ismert színfolyásos hátterek között válogathatunk), a rajta mozgó figurát (táncoló nő, voodoo-figura, stones-száj, ördögfióka stb.) és annak mozgását. Némelyik variáció tényleg baromi jól néz ki, önmagában is megállná a helyét (a digitalizált figuráktól eltekintve! A kedvencem a fekete vonalakból készített ábra, mely folyamatosan változik - főleg egy világos háttér előtt látványos). Azt nem mondom, hogy elborult Stones-rajongó lettem a program előtt töltött néhány óra után, de el kell ismernem, hogy értenek valamit a zenéléshez a fiúk. Aki egy picit is szereti (vagy meg akarja ismerni) a Rollong Stonest, az ne hagyja ki a Voodoo Lounge-t!

ROLLING STONES VOODOO LOUNGE

Azt hiszem, a Stones évek óta tartó sikerét mi sem bizonyítja jobban, mint a tavalyi év Voodoo Lounge koncertsorozata. Aki a Népstadionban ott volt, vagy csak képeket látott a koncertről, az tudja milyen monumentális fellépésről volt szó. És a *VOODOO LOUNGE* sikere tovább él - számítógépen.

IT'S VOODOO TIME!

A Voodoo Lounge lemezt tavaly adták ki, s vele párhuzamosan a koncertsorozat megkerülte a Földet Riótól Johannesburgig, s hazánkba is eljutott. Aki ott volt, vagy csak képeket látott a koncertről, annak nem kell magyarázni, miért emlegetik a legmonumentálisabb koncertek között. Hatalmas teherautókon hurcolászták a több tonnás elemekből álló színpadot, és a jó szervezésnek köszönhetően néhány nap alatt felhúzták a cuccokat. Én személy szerint csak a tévében láttam képeket a koncertről, de kétségtelen, hogy irdatlan tömeg volt a Népstadionban, és ahogy az lenni szokott, körötte is - akinek nem telt jegyre pénzre, az is "elzarándokolt" a színhelyre.

A program Windows alá készült, s úgyszintén Qucktime a lelke, mint a következő oldalon ismertetett Frankensteinnek. A CD érdekessége, hogy hibrid, azaz PCCD-n és Machintoson is futtatható. A program inkább az interaktív ismertetők



Az M billentyűvel bármikor beléphetünk a szint térképébe.


Az együttes tagjai a bárban. A program inkább antológia, mint adventure.


A Voodoo Raver klipp-program 4 számot tartalmaz - és a klipp grafikáját kedvünkre állíthatjuk.

576 KByte ÉRTÉKELŐ
VOODOO LOUNGE — KIADJA: VIRGIN

grafika	
hang/zene	
kezelhetőség	
kihívás	

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **81%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 8MB HD: 9MB VIDEO: VGA CPU: 486/33 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB


Még szerencse, hogy az inkvizítor ilyen hanyagul helyezte el a fáklyákat.

nesen a kútba hajítják. A kút azonban valójában egy időkapu, így hősünk 1329-ben találja magát, egyenesen Wolfram karjaiban.

A CELLÁBAN 1329-BEN

Velünk szemben Berwal a Trubadúr raboskodik. Berwal beszélni nem tud, dehát akkor legalább hagy zenéljen: vegyük fel a lantot, és hajítsuk át neki. Amikor az őr bejön, s megáll a cellánk előtt, rúgjuk oda Berwalhoz, aki ekkor a rendeltetésétől eltérően fogja a lantot használni. Berwal átdobja nekünk a kulcsot, tehát szabad az út. Vegyük fel a kardot, nyírjuk ki az újabb őrt, s persze az újabb kulcsot se hagyjuk ott. A nyitott teremben egy üveg bort vehetünk fel, majd ezután nyissuk ki a kulccsal a rácsot.


Az öreg templomos előtt igazolnunk kell magunkat.

A lépcsőn felérve egy öreg vakember vánszorog át a termen, ezalatt ne mozduljunk. Kutassuk át a tűzhelyet, majd a talált kulccsal nyissuk ki mellette az ajtót. Az ajtó mögött egy birka vár ránk, tehát rögtön fussunk, és kerüljük el. Itt egy hordó vizet láthatunk, valamint egy birkabőrt és egy pásztorbotot vehetünk magunkhoz. Menjünk át a birka melletti másik szobába, ott vegyük fel a sonkát, az üveget, és a vödröt, amit merjünk is tele vízzel a hordóból. Ezt öntsük rá a nagy teremben a tűzhelyre, s másszunk fel a kéménybe (a kereséssel).

A TETŐ ALATT

Rakjuk a birkabőrt a harangba, így csendesen átlendülhetünk a túloldalra. A balszélső nyíláson távozzunk, majd a gerendákon haladva ismét balra forduljunk. Így eljuthatunk az alvó vakember fölé, ahol (rögtön ahogy beértünk forduljunk az öreg felé) a pásztorbottal kihorgászhatjuk az öreg csuháját. Folytassuk utunkat egyenesen, majd a következő teremben forduljunk jobbra, s a fal mellett ugorjunk le.

ISMÉT A FÖLDSZINTEN

Nyissuk ki a vasládát (ne toljuk), s vegyük ki belőle a "Lovagok Dalát" tartalmazó könyvet, és a hologrammot. Nyomjuk meg szemben a keresztet, s lám: egy titkos járat.

Szedjük össze az edényeket a vízzel, a szurokkal, a csontszénnel, és a léppel(?) együtt. Tegyük el a kis tőrt, majd a lépcsőkön felmenve a lúdtollat is, s vegyük le a szekrény tetejéről a fadobozt. Álljunk az üres papír mellé, használjuk a könyvet, s a tőrrel feszítsük le róla az ékkövet. Használjuk a vizet, a lépet és a csontszenet, így az üres edényünkben tintát kevertünk. Használjuk a tintát, majd álljunk a papír elé, és másoljuk le a könyvet a lúdtollal.

Most gyorsnak kell lennünk, nehogy Wolfram észrevegye, hogy eltűnt a könyv.


Mintha Juliette egy kicsit megváltozott volna.

Mielőtt azonban akcióba kezdenénk, öltsük magunkra a csuhát. Vissza kell tehát tennünk a könyvet és a fadobozt a vasszekrénybe, majd rohanjunk vissza a másik terembe, s ott a fáklyát megnyomva gyorsan zárjuk le a titkos átjárót. Ekkor kinyílik a másik ajtó, és egy szerzetes lép be. Lépkedjünk szorosan a szerzetes nyomában. Így kiérünk a kertbe, ahol mielőtt odaérnénk az őrhöz (ahol szövegelni kezd a gép) nyissuk ki jobbra az ajtót, és gyorsan tűnjünk el a kertből.


Wolfram még néhány pokolfajzatot is ellenünk küld.

AZ ISPOTÁLYBAN

Ahogy belépünk, a sarokban egy faedényt találhatunk, ezt vágjuk a falhoz, s vegyük fel az így előkerülő kulcsot. Ezzel rögtön ki is nyithatjuk ugyanitt a zárt ajtót. Az új helyiségben a kőasztalon egy könyvet találhatunk (olvassuk el), amiben egy altató elkészítésének a módja áll, ehhez pedig a hozzávalókat a környező polcokról gyűjthetjük be. Rögtön kotyvasszuk is össze az anyagokat a kémcsőben. Ha visszamegyünk a terembe, négy másik ajtót találunk nyitva. A cserzőműhelyből egy bőrvágó kést, a pékségből pedig két kenyeret hozhatunk el. Öntsük rá az egyik kenyérre az altatót, majd így már beléphetünk az öreg templomoshoz, akinek dobjuk oda ezt a kenyeret. A cella szobráról a bőrvágóval feszítsük le az ékkövet, majd ezt a műveletet ismételjük meg az ispotályban fellelhető összes szoborral. Közben persze az őrökkel végezzünk, s vegyük fel a hullájuk nyomán ottmaradt kulcsot. Nos, tehát a könyvről leszedettel együtt nyolc kőhöz jutottunk. A kulccsal nyissunk be a hullakamrába, s nyomjuk meg az asztalon fekvő holttest mellét. Így egy aranyszív kerül elő, amit helyezzünk be a sarokban a szoborba, majd siessünk a túloldalt ezalatt megjelenő szoborhoz,

és igyuk meg az általa felajánlott italt. Hősünk ekkor részeg lesz, ám mielőtt elfognák, a köveket a szobor kelyhébe szórja.

A KINZÓKAMRÁBAN

Egy kerékhez kikötve eszmélünk. Az inkvizítor nyomban munkához is lát, ám egy időre elmegy, ezalatt forgassuk a kereket jobbra. A rosszul elhelyezett fáklya elégeti a kötelünket, s máris szabadok vagyunk. Verjük össze a megjelenő őrt, s vegyünk fel mindent az asztalról. Most ragadjuk meg mindkét fáklyát, és cseréljük fel őket, mire egy újabb titkos átjáró nyílik meg. A sötét folyosón rögtön balra forduljunk, majd mutassuk meg az útunkat álló öreg Templomosnak a gyűrűnket. Az öreg figyelmeztet minket, hogy óvakodjunk a különös drágakőtől, mert az a gonosz szeme, amivel bárhol nyomon tudnak minket követni, majd ezzel távozik is az élők sorából. Vegyük fel az öreg nyomán ottmaradt tárgyakat, majd nyissuk ki a ládáját. Vegyünk fel belőle mindent, s a bőrzacskóba - ahogy az öreg tanácsolta - nyomban helyezzük is bele a különös követ. Vegyük vissza a kehelyből az összes drágakövet, majd lépjünk az alig látható titkos ajtóhoz, s nyissuk ki a gyűrünkkel. Mielőtt felmennénk, öltsük magunkra ismét a csuhát. Fenn a könyvtárban két szerzetesnek öltözött ördöggel gyűlik meg a bajunk, majd ha leküzdöttük őket, a nagy dupla ajtót kinyitva az ebédlőbe juthatunk.

AZ EBÉDLŐBEN

Az ebédlőben rögtön a tányérokhoz siessünk, s álcázzuk magunkat velük. Így átjuthatunk a konyhába, majd onnan az éléskamrába. Ott egy újabb ördögöt, no meg két síremléket találunk. Két drágakövet kell rájuk helyeznünk: a smaragdot (emerald) a baloldalira, az ónixot pedig a jobboldalira rakjuk. Így egy láncos buzogányhoz, és egy kulcshoz jutunk, ez utóbbival pedig a konyhából nyíló ajtót nyithatjuk ki.

A TEMETŐBEN

A temetőben díszes fogadóbizottságot kapunk néhány zombi és egy szellem személyében. A zombik újratermelődnek, tehát inkább foglalkozzunk a szellemmel: mutassuk fel neki a kis keresztünket. Vegyük fel a szellem fogát, amivel kinyithatjuk az ajtót, amit eddig őrzött. Ám mielőtt továbbmennénk, foglalkozzunk itt is a sírkövekkel: az opált a jobboldalira, az ametisztet pedig a baloldalira helyezzük. Így egy sodronyinget, és egy hatásos baltát kapunk. Ahogy bejutunk a toronyba, rögtön balra láthatunk egy titkos átjárót, ezt a kis szobor megnyomásával nyithatjuk. A járaton keresztül visszajuthatunk a cellákhoz, ahol


Íme a 14.századi lift.

Berwal cellájában ezúttal Juliette raboskodik... Vagy mégse? Inkább menjünk vissza a könyvtárba, onnan pedig ki a szabad levegőre. A kertben keressük meg az őrt, majd miután kinyírtuk, bújjunk be az általa őrzött ajtón.

A KOLOSTORBAN

Ahogy belépünk, a falon képeket láthatunk. Vizsgáljuk meg őket, s keressük


Új külsőnkkel mindjárt méltóbb ellenfele vagyunk a hóhérnak.

meg a hetes számút. Ezt nyomjuk meg, mire egy újabb ajtó nyílik ki, mögötte egy újabb fekete lovaggal, akinél megtaláljuk Juliette karkötőjét. Menjünk fel a lépcsőn, majd fent vegyük fel a legelső (közepes méretű) súlyt. Álljunk a csigáról leereszkedő kötéllel szemben, s a súllyal húzassuk fel magunkat. A toronyban egy újabb síremléket találunk, melyre az egyik gyémántunkat ráhelyezve egy kürttel leszünk gazdagabbak. Ekkor azonban megjelennek ismét Wolfram katonái, és ismét fogságba esünk. Berwal viszont szerencsére a segítségünkre siet, amiért ezúttal az életével fizet.

A TEMPLOMBAN

Gyorsan rohanjunk ki a ketrecből, vegyük fel Berwal buzogányát és siessünk fedezékbe, mivel a karzatról Montfalcon nyílpuskával lövöldöz ránk. Vegyünk fel mindent az asztalról, s fújjunk a kürtbe. Ekkor hősünk különös változáson megy keresztül, így már azonos súlycsoportban vagyunk a hóhérral. Miután végeztünk vele, Montfalcon menekülőre fogja a dolgot, s a színes mozaikablakot kitörve távozik. Keressük meg a kis kápolnát, ott toljuk meg az aranykeresztet, majd az így kinyílt feljáró segítségével eredjünk Montfalcon után. A gazemberrel csak egyféleképp végezhetünk: ha a küzdelem során a mélybe taszítjuk.

Ezután menjünk vissza az ajtóhoz, amin keresztül Wolfram az imént távozott, s ismét a fáklyatologatós módszerrel tárjuk ki. Lépjünk be, majd menjünk fel a lépcsőn, s fenn használjuk a fakeresztünket a szobron. Toljuk el az így láthatóvá vált kis keresztelőkutat, mire a lenti, eredeti nagyságú kút is eltolódik, alatta pedig lépcsők válnak láthatóvá. Menjünk ezen le, így Wolfram barlangjába érkezünk. Szedjünk össze minden fellelhetőt a polcokról, illetve az asztalról, valamint az égő fáklyát a tűzhely mellől. (A pentagrammát kerüljük el.) Olvassuk el az asztalon a könyvet s kövessük a benne olvasottakat pontosan: először a zacskó ólmot, aztán az ónt (tin), majd a kancsó vizet, végül az antimon port használjuk a kémcsővel. Ha jól csináltuk, így egy zöld színű löttyöt nyertünk. Menjünk a pentagramma mellé, és gyújtsuk meg a fáklyával. Lépjünk a szoborhoz, pontosabban a csukott könyvet tartó kezéhez (!), s öntsük rá az imént készített italt. Ez a továbbvezető ajtót nyitja, ahol végül megtaláljuk Juliette-et. Vegyük fel a pecsétet. Kössük rá az imént talált kötelet a vödörre, s eresszük le a kútba. (Lehetőleg ne essünk bele.) A vödör vízzel élesszük fel az alvó Juliette-et.

Ilyen könnyen persze nem bánunk el Wolframmal, először megpróbál minket megvesztegetni, majd még egy utolsó varázslattal kísérletezik: egy pentagramma segítségével ismét elbűvöli Juliette-et, ellenünk pedig egy újabb ördögöt küld. Mi azonban rohanjunk fel a karzatra (a pentagrammát kerüljük el), és ott toljuk a keresztet a kitört ablakon beszűrődő fénybe. Az így létrejövő árnyék Wolframra elég rossz hatással van, így már csak annyi a teendőnk, hogy Juliette-től átvegyük a bűvös kesztyűt, s ráhelyezzük a pecsétet. Húzzuk fel a kesztyűt, s irány haza... Ezzel véget is ér az első epizód.


Berwal megmutatja nekünk a titkos folyosót.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

KNIGHT'S CHASE — KIADJA: INFOGRAMES

grafika	■■■■■■■■■□
hang/zene	■■■■■■■■□□
kezelhetőség	■■■■■■■■■■
kihívás	■■■■■□□□□□

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **90%**

C64:	LEMEZ	KAZETTA		
AMIGA:	500	1200	CD32	
PC:	RAM: 8MB	HD: 25MB	VIDEO: VGA	CPU: 486DX
	CD: 1	ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB		

STAR RE… ASS… I




1 *Első küldetésünk a Dreighton háromszöghöz vezet. A Tie fighterek nem jelentenek komoly nehézséget.*




2 *Könnyebb baleset után a Corellián landolunk. Utunk a bázisba vezet, ahol némi csetepaté után az elfogott Millennium Falconra lelünk.*




3 *Utunkat elzárják - egyedüli esély a bányarendszeren való kimenekülés.*



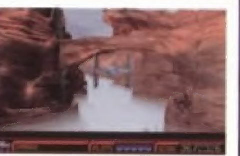

4 *Aszteroidamezővel már az első részben is találkoztunk. Minden a technikán múlik.*




5 *Néhány Tie interceptor jelenik meg a légtérben - adrenalin szintünk rögtön megugrik.*




6 *Néhány perces katlanrepülés, majd egy jól irányzott lövés a hűtőrendszerbe. A bányászbázisnak annyi.*

7 *Gyakorlórepülés egy Tie fighterrel. Most értettem meg, miért hullanak a birodalmiak ennyire: se pajzs, se komoly fegyver.*

EGY ÚJ STAR WARS EPIZÓD SZÜLETETT

Emlékeztek még az első rész rajzolt szereplőire, pixeles filmbetétjeire? Ugye mekkora szám volt akkor a folyamatos film fantasztikus hangokkal párosítva? Mindenkit a monitor elé szegezett, és sokan ennek hatására vették meg első CD-romjukat. Azóta a PC-s "filmek" minősége rohamosan javult - párhuzamosan a hardware fejlődésével. Már ott tartunk, hogy a Rebel 2-t megfelelő géppel akár SVGA-ban is játszhatjuk, 20 képkocka/mp sebességgel, 22k hertz mintavételezésű sztereo hangokkal. De már egy 486dx66 is páratlan teljesítményt nyújt VGA grafika mellett. Ami a képminőséget illeti, nehéz lenne megmondani a Rebel 2-ről, hogy videót nézünk vagy játszunk. Az élőszereplős jelene-

AZ ELSŐ RÉSZ ÁTÜTŐ SIKER VOLT. A MULTIMÉDIA ELSŐ SZÁRNYPRÓBÁLGATÁSAI. AZÓTA ELTELT NÉMI IDŐ ÉS... ÍME AZ EREDMÉNY!

teket blue-boxban forgatták és Silicon Graphics-szal készített környezetbe helyezték. A játékhoz felvett jelenetek egyébként ugyanavval a technikával készültek, mint a ´97-ben megjelenő új Star Wars epizód - persze a játékban SVGA-val, 256 színnel találkozunk. Egyébként a fejlődést jól példázza, hogy a film forgatásához nem használtak hajómodelleket - mindent számítógéppel csináltak. Ha olyan látványos lesz a film, mint a Rebel 2, akkor valami csodát várhatunk.

ROOKIE ONE´S BACK!

Miután Rookie One felrobbantotta a Halálcsillagot, s evvel lényegesen meggyengítette Vader nagyúr flottájának erejét, úgy tűnt békés évek következnek. Ekkor a Lázadók még mit sem sejtettek a Birodalmiak új tervéről, egy titkos fegyverről, melyből már elkészültek a prototípusok, s csak napok kérdése egy éles bevetés...

Vader hadúr a hírhedt Dreighton háromszögben tartózkodott szuper csillagrombolóján. A Lázadók felderítői épp portyázásuk végére értek a Dreighton háromszögben, amikor a semmiből néhány Birodalmi gép tűnt elő, s pillanatok alatt ízekre szaggatták a három X-szárnyút. Vader nagyúr parancsára gyakorlatozott a Sigma egység...

Ezután kerülünk mi a képbe egy B-szárnyún: az űrben portyázva üzenetet kapunk az Millenium Falconról, amely a Corellia bolygón észlelt valamit, de leszállás előtt észrevették, s tűzharcba keveredett a Birodalmiakkal. Utunk természetesen a Corelliához visz.

A játék indítás után rögtön a indítómenübe lép, ahol a szokásos dolgokat állíthatjuk: hangkártya, felbontás minősége, képkocka/mp stb. Emellett itt is átfuthatjuk a kézikönyvet, rendszerinformációt kérhetünk le (érdemes), bootdisket készíthetünk. Külön csemege, hogy a nehézségi fokozatot is kedvünkre állíthatjuk be. Nemcsak a három adott fokozat közül válogathatunk, hanem a difficulty editorban kedvünkre beállíthatjuk, hogy mennyit sebezzen rajtunk a lézer, a falnak csapódás, a mi lövéseink milyen hatásosak legyenek és még ezernyi dolgot.

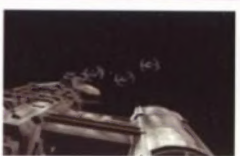



Régi ismerősünk tűnik fel az intró kép

A játék opcióiba az alt+o-val bármikor beléphetünk. Itt a hangokat kapcsolhatjuk ki/be (music, voices, sfx), hangerőt változtathatunk (volume level), megfordíthatjuk az irányítást (flip control), ha valakinek a botkormány mód nem fekszik. Bekapcsolhatjuk a folyamatos tüzelést (rapid fire), a feliratozást (subtitles), beállíthatjuk a joystick sebességét (joy speed).

A játékban gyakorlatilag háromféle akciórésszel találkozunk: az űr-akciókkal, amikor célkereszttel kell befogni az ellenfél gépeit, s teleereszteni őket; manőverező részekkel, amikor a megfelelő irányba kell emelkednünk/fordulnunk (e két rész sokszor keverve fordul elő - ilyenkor vagyunk igazán bajban - egyszerre kell irányítani és leszedni az ellenséget). A "földi" akcióknál szintén kapunk egy célkeresztet, amivel általában a rohamosztagosokat kell likvidálnunk. Minden esetben a képernyő alján találjuk sérülésünket, életeink és pontjaink számát.

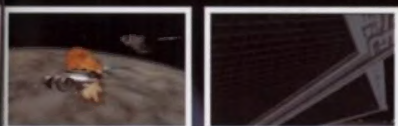
A CORELLIA-BÁZIS ROHAMOSZTAGOSAI...




8 *Randevú az Imdaar bolygó közelében a birodalmiak elfogóvadászaival.*

nem is sejtették mi vár rájuk. Amikor Rookie One és társa a Corellia közelébe került, miután átvergődtek a TIE Figterek védelmi vonalán, a semmiből kaptak egy sorozatot. Rookie One szélsebesen indult el a bolygó felé, s csu-

WARS
BEL
AULT
I
THE HIDDEN EMPIRE



...orain. Épp legújabb fegyverét teszteli.

pán jószerencséjének köszönhette, hogy sikerült földközelben katapultálnia. Társát utolérték a titkozatos Tie-fighter lövései... Rookie One, miután kikászálódott a mentőkapszulából, kézi radarjával bemérte a bázis helyét. Néhány perces gyaloglás után meglátta a forró sivatag közepén a Birodalmiak titokzatos bázisát. Közel merészkedett, s éppen egy homokbucka mögé bújt, amikor a bázis rohamosztagosai megkapták az üzenetet a parancsnokságtól. "Egy Lázadó zuhant le valahol a bázis közelében. Túlélő nem valószínű, de a biztonság kedvéért átfésülni a terepet. Vége." Rookie One-nak nem volt más választása: mielőtt elindultak volna a fehér páncélba öltözött birodalmiak, tüzelt. Leterítette a két őrt, s befutott a bázisba. Bent többször is közelharcba keveredett a rohamosztagosokkal, míg a hangárba érkezett, ahová a Millenium Falcont vitték. Ösztönösen berohant a Falconba, mely a menekülés egyetlen reális útjának tűnt. Pechére a birodalmiak az utolsó pillanatban lezárták a hangár kapuját: nem maradt más lehetőség, mint a bányarendszeren át menekülni. A bányarendszer elején minden figyelmét a manőverezésre kellett fordítania - akkora helyen manőverezett a Falconnal, amit egy X-szárnyú is megirigyelhetne. A bányarendszer második felében ráeresztettek néhány droidot, így azokkal is fel kellett vennie a harcot. Aztán egyszer csak elmaradtak a csövek, a droidok, s a távolból fény szűrődött lefelé: megmenekült.

Rookie One-t hazatérése után azonnal az eligazításhoz kérették. Egy rövidke rekonstruált üzenetet mutatott be az eligazító, melyet egy napja kaptak a Falconról, akik felfedezték a birodalmiak titkos bányáját az Arah aszteroidamezőben. Bármit is bányásznak ott a birodalmiak, szupertitkosan kezelik, s könnyen megeshet, hogy valami új szuperfegyver alkotórészét nyerik ki az aszteroidából. Rookie One két társával a listán szerepelt.

A három X-szárnyú néhány perc múlva már elhagyta a Fregatt hangárát, s belépett a hypertérbe. Néhány másodperc múlva megérkeztek az ominózus aszteroidamezőhöz.

"R-one, jobbra, R-two balra."

"Vettem, formáció felvéve"

"Szintén. Ügyeljetek az aknákra. Amit lehet, megsemmisíteni."

A három X-szárnyú hamar kiért az aszteroidamezőből, maguk mögött hagyva néhány füstölgő, ronccsá lőtt aknát. A birodalmiak telepítették ide őket, védelmi céllal...

"Á, most következik csak az igazi szórakozás"

"Tie Interceptorok! Irány: egy-négy, kettőhat, Z három-kettő!"

"Vettem. Formációt felvenni, tüzelésre fekészülni."

A kemény összecsapás után a három Lázadó célba vette a bánya reaktorának hűtőrendszerét. Szűk alagutak és éles fordulók igazi kihívást jelentettek a három pilótának. Miután sikeresen megsemmisítették a hűtőrendszerhez vezető pajzsot, csak egy szűk percre volt szüksége Rookie One-nak, hogy hazavágja a hűtőrendszert. Az X-szárnyúak boldogan menekültek a tett színhelyéről.

"Imádom a Birodalmiakat! Istenien lehet a túlvilágra küldeni őket!"

"Nyugi-nyugi, még nem vagyunk otthon. Hyperdrive-ok készen állnak?"

"Rendben."

"Szinté..."

Az egyik Lázadó épp a Hyperdrive kapcsolójára helyezte kezét, amikor a semmiből egy lézernyaláb végzett vele. Pillanatok múlva a társa is követte... egyedül Rookie One-nak sikerült elhúznia a fantom gépek elől, s belépni a hypertérbe. Most már tudomást szereztek a Lázadók a Birodalmiak legújabb mesterművéről: a fantom-flottáról, és a láthatalan Tie-vadászról. A Lázadók egyetlen esélye: egyet ellopni és követni a haditechnikát. Különben biztos a bukás.

"...tehát a feladat: bármi áron megszerezni egy fantom-vadászt. A kémünk már megtette a szükséges előkészületeket az Imdaaron, megszerezte a szükséges információkat. Rooki One, készen állsz?"

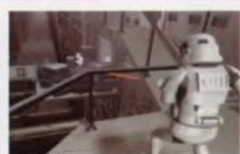
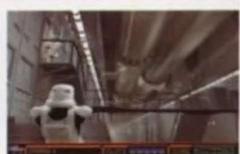
Végezetül néhány kód: Jabba, Endor, Lachton, Borsk, Kroyies, Aurk, Kampl, Ferrier, Galia, Denarii, Sadow, Onderon, Aleema, Cathar, Dominis.




9 *Az Imdaar megközelítése - felfegyverzett és aláaknásított aszteroidamezőn át vezet az út.*




10 *A filmsorozatból ismerős "motorozás" végre a játékban is. Az egyik legnehezebb feladat.*

11 *Az Imdaaron landolt birodalmi hajóval sikerül a szabotázs a titkos bázisra. Bent szemmel láthatóan nem örülnek nekünk...*



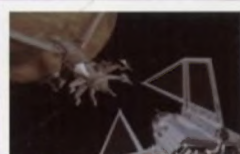

12 *Továbbra is a bázison. A fura kép a birodalmiak sisakjába épített infralátásnak köszönhető.*



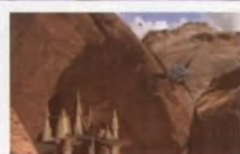

13 *Miután sikerül megszerezni egyet a birodalmiak fantomhajói közül kőkemény feladat vár ránk: a bázis megsemmisítése és a menekülés.*




14 *Néhány fantomhajónak sikerül kilógni a bázisról robbanás előtt. Mielőtt társainkkal találkozunk velük kell megmérkőzni.*




15 *Ez már tényleg a hab a tortán: az Imdaar holdján lévő fantomhajógyár az utolsó prédánk.*




THE END *Nagy az öröm, de Vader nagyúrnak most is sikerült megmenekülnie.*

THE 11th HOUR

A 7th Guest méltó folytatása

New York állam északi részében a Hudson mellett található Harley, ez az apró városka, ahol néha bizony furcsa dolgok történnek. Ezen a csendes helyen építette fel játékbirodalmát a híres, hírhedt feltaláló, Henry Stauf. Az álmaiból készített játékok hosszú évekig biztosították számára a jólétet. A sikernek azonban véget vetett egy halálos vírus, mely kizárólag gyerekeket fertőzött meg, s Stauf örökre bezárta fantasztikus játékgyárát. Ezután évekig senki nem hallott a feltalálóról, mikor egy este hat eltűnt látogató után a hetedik vendég a ház felkutatása után visszatért.

Most 1995-öt írunk. Carl Denning Jr. a Megoldatlan esetek című TV sorozat riportere a híradóból értesül róla, hogy producere és kedvese Robin Morales eltűnt. Robin éppen a Harley városában a közelmúltban történt felderítetlen gyilkosságok és eltűnt személyek után nyomozott. Pár pillanat múlva megszólal a csengő, de mire kiér csak az elrobogó autó porát látja. A küszöbön egy csomag fekszik, melyet Harleyban adtak postára, a feladót azonban nem tüntették fel rajta. A barna papír egy notebookot rejt, melynek képernyőjéről Robin meggyötört arca néz rá, s segítségért könyörög. Bár esteledik, Carl felpattan motorjára és már száguld Stauf birtoka felé.

A Trilobyte 1992-ben kezdte el a The 7th Guest folytatását. A 4 CD-t betöltő 64 perces videoanyag rögzítése 1 évig tartott. A képeket üres háttér előtt vették fel, s a háttereket, a szobák berendezéseit, az animációkat utólag rajzolták a filmre (érdekes, hogy a CD-ken külön képsorokat is találunk a program készítésének jelentősebb fázisairól). A három év munka pedig egy döbbenetes interaktív videót eredményezett, melyben a történet folyását minden lépésünkkel, döntésünkkel módosíthatjuk.


Egy táblajáték, méhekkel a főszerepben

A tökéletesen élethű hatáshoz már csak néhány kanna vér hiányzik.

A helyszín teljesen megegyezik az elődben megismerttel, Stauf házát az évek során csak az elmúlás szele csapta meg. A régi csillogó háznak már csak poros képe maradt. A falakról hullik a vakolat, a bútorok felborítva, összetörve és mindenütt baljós sötétség.

Még szerencse, hogy van nálunk egy zseblámpa, melynek fénykörében megkezdhetjük az ismerős, de mégis ismeretlen ház újbóli átkutatását.


Ezt vajon kinek szánta Stauf?


Jön a vonat!

Feladatunk tulajdonképpen a hetedik vendég küldetésére emlékeztet. Stauf a ház minden részén csapdákat, fejtörőket rejtett el, s nekünk ezeket kell megtalálnunk, s megfejtenünk. Eközben fel kell fedeznünk a szobákat, a bennük eldugott tárgyakat, s a helységeket összekötő titkos folyosókat. A megoldandó feladatok most is leginkább logikánkat teszik próbára, s mint azt már megszokhattuk, a játékok szabályaira is nekünk kell rájönnünk. A játék kezdetén csak a villa egy részében kószálhatunk szabadon, s ahogy megoldjuk ezeket a problémákat, úgy nyílnak meg sorban a ház addig elzárt szobái.



Újdonság, hogy most van nálunk egy notebook, mellyel valami leírhatatlan, szoros kapocs köt össze bennünket Stauffal és Robinnal. E kis gépen keresztül üzen rendszeresen Stauf, s minden mondata újabb feladatot jelent. E mondatok mindig a ház egy tárgyára utalnak, melynek nevét a mondat kiemelt szavának betűiből rakhatjuk össze (például Winter Coat -> Tonic Water). A feladat megoldását e tárgy megtalálása jelenti. Ha bármelyik feladat megoldásában elakadtunk, a géptől segítséget kérhetünk. Ez azonban sokba kerül, hiszen minden lépéssel gyengül a kapcsolat Carl és Robin között.

Minden megoldott rejtély egy újabb részletet fed fel a Harleyban lejátszódott misztikus történetből, s így jutunk egyre közelebb a megoldáshoz. A játék legvégén egy kétszemélyes stratégiai játékban kell összemérnünk tudásunkat Stauffal, s ha legyőzzük, végre az egész cselekményt vágás nélkül nézhetjük végig.


A favágó öt sört kér

A játék kivitelezésére egyszerűen nincs megfelelő jelző. Egy tökéletes géppel (Pentium, 16MB RAM, 2 MB video-RAM) az egész műsort teljes képernyőn és több millió színnel megfestve nézhetjük végig. A élmény azonban gyengébb konfigurációval is fantasztikus, igaz ekkor meg kell elégednünk néhány ezer színnel vagy legvégső esetben fekete-fehér grafikával. S hogy mindez tökéletes hangulatot árasszon, arról gondoskodik a 8 önálló háttérzene, Stauf megjegyzései és a hátborzongató zajok melyek 16 bites sztereó hangként dübörgik be a szobát. Maga a feladat, a Stauf villát körülvevő rejtély mozaikjainak összeillesztése lebilincselő. Az ehhez elvezető feladatok azonban már nem mind tetszettek. A szórejtvényeket csak tökéletes angol tudással lehet segítség nélkül megoldani, a logikai feladatok között pedig vannak primitívek és szinte megoldhatatlanok is. Összességében azonban zseniális programmal van dolgunk, amely még sokunkat fog hetekig rémes álmokkal gyötörni.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

THE 11th HOUR — KIADJA: VIRGIN

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **95%**

C64:	LEMEZ	KAZETTA		
AMIGA:	500	1200	CD32	
PC:	RAM: 8MB	HD: 4MB	VIDEO: SVGA	CPU: 486DX2
	CD: 4	ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB		

Grand Prix Manager

Itt még nem kell autót vezetni. De ne aggódj, hamarosan az is eljön.

A Forma 1 a gazdagok sportja. Egy versenyautó 20 millió fontba kerül, a szponzorok pedig hajlandóak több, mint 1 millió fontot fizetni azért, hogy emblémájuk egy évig az autó oldalán virítson. Ezért persze megkövetelik, hogy a kiválasztott autó végig ott legyen a legjobbak között.

Szóval egy Forma 1-es csapat irányítása különösen kemény probléma. A sikerhez és a megfelelő bevételhez biztosítania kell a leggyorsabb gépet, a legjobb pilótát és egy kiváló szerelőgárdát. Emellett gondoskodnia kell az állandó műszaki fejlődésről, hiszen egy vadonatúj technika is teljesen elavulttá válhat a következő szezonra. Ez pedig felemészti az összes bevételt. Ez egy ördögi kör. Mindennek ellenére a dolog óriási üzlet, s emberek ezrei versengenek, hogy egyszer egy olyan pozícióba kerüljenek, ahova mi a MicroProse jóvoltából csöppentünk.

Feladatunk tehát egy Forma 1-es csapat menedzseri teendőinek ellátása. Néhány évet kapunk arra, hogy a bennünk rejlő tehetség napvilágra kerüljön, bár ha teljesen reménytelen a dolog, valószínűleg nem kell olyan sokáig kínlódnunk. Kezdjünk is bele, hiszen néhány versenytársunk már jókora előnnyel rajtol.

Ha egyenesen a közepébe vágunk (Quick Start), nem kell mindenféle beállítással bajlódnunk. A másik utat járva öt rövid távú szerződés (és a hozzájuk tartozó speciális problémák), illetve egy 40 évre szóló megállapodás jelenti a legyőzendő akadályt.

Miután mindent megadtunk, megjelenik a fő képernyő, ahova minden tevékenységünk után visszatérünk. Itt tíz ikon a tíz legfontosabb feladat elérését teszi még gyorsabbá. Fontos még az Options menü Customize pontja, ahol az összes résztvevő csapat adatait nézhetjük és módosíthatjuk kedvünk szerint.



Egy ilyen karosszériát évekig tart összehozni

Hogy a játék mennyire nehéz, azt az is bizonyítja, hogy első próbálkozásra leggyengébb szinten öt futam után csődbe mentem. Igaz egy versenyt 66 környi vezetés után műszaki hiba miatt fel kellett adnom, s így nem jelentkezett elég szponzor, a pénzt viszont minden bolondságra elköltöttem. A rövid játék azonban annyira felkeltette érdeklődésemet, hogy azóta minden szabadidőmben autókat tervezek, szerződéseket kötök és körözök a pályákon. A program ugyanis olyan tökéletesen lett megírva, hogy nem lehet félretenni. Még versenyek közben sem dőlhetünk hátra, hiszen a helyezésekért vívott harcban a vezetői tudás mellett a csapatok taktikai húzásai (mikor cserél kereket, mennyit tankol) is döntőek lehetnek. A 40 éves formában pedig kiépíthetünk egy egész birodalmat, saját fejlesztő bázissal és saját nevelésű pilótákkal. És akkor még nem is beszéltem a mintegy órányi zenéről, a döbbenetes animációkról és a teljesen egyértelmű kezelésről. Szóval a játék csodálatos. Igaz, amikor a dobozon megláttam a MicroProse nevet, azt el is vártam tőle.



LONE SOLDIER

Az az igazság, a PC-s Seal Team óta nem igen játszottam igazi vérbeli kommandós játékkal, így hát nagy érdeklődéssel fogtam neki a PlayStationre készült **Lone Soldier**-nek.

Először bevallom egy kicsit csalódott voltam, mivel az előzetes fotók alapján azt hittem, hogy a terepen bármerre kalandozhatunk, tehát bizonyos stratégiára is szükség lesz, ám ezzel szemben **csak egy meghatározott útvonalon, meghatározott irányba haladhatunk**, tehát tisztán akciójátékról van szó. Annak viszont egyáltalán nem rossz, sőt!

Az alapszituáció a következő: van egy csapat rosszarcú gazfickó, akik egy idegen faj megbízásából egy nukleáris rakétát zsákmányolnak. Egyetlen magányos harcos vállalkozik szembeszállni velük, illetve a kisebb hadseregükkel, ezek lennénk tehát mi, akár csak egy Rambo filmben.


A robbanások kidolgozása nagyon élethűre sikerült.

EGY SZÁL TRIKÓBAN EGY EGÉSZ HADSEREG ELLEN

A játék maga gyönyörű: a csodálatos texture mapped grafikával készült tájakon szintén vektoros ellenfelekkel, tankokkal gyűlik meg a bajunk, amik ennek ellenére **igen részletesen vannak megtervezve, az animációjuk pedig egyszerűen tökéletes.** A katonák valódi emberi mozdulatokkal hajigálják a gránátokat, vagy épp holtan terülnek el, s például az ellenséges tankoknál még arra is ügyeltek, hogy amint látótávolságba érünk, a pilótájuk bemászik, s azonnal felénk fordítja a tornyot. Ezen kívül a különböző effektusok is remekül néznek ki, gondolok itt a felrobbanó járművekre, vagy a lángszórónkra, amivel mellesleg **minden éghetőt felgyűjthatunk.**


A tank és vezetője hamarosan halál fia.

Összesen négy nagyobb pályát kell bejárnunk, mindegyik pálya négy kisebb szintre, illetve egy főellenségre tagolódik. A Földön egy dzsungelben kezdjük az útunkat, s a világűrben, egy bázison fejezzük be.

Tökéletes akciójátékról van tehát szó, azonban **sajnos a pályák elég rövidek**, így a játék legkönnyebb szinten már második nekifutásra simán végigjátszható. Igaz megfontolhatjuk a gép tanácsát, amit a játék végén olvashatunk: "Ezután próbáljuk meg csukott szemmel."

DOOM

Manapság már egy [illegible] gép sem lehet meg **Doom** nélkül, így természetesen a PlayStation változat sem váratott sokat magára.

Minden idők legjobb lövöldözős anyagát, gondolom, már nem kell senkinek sem bemutatnom, ám ha valaki mégis feltenné a kérdést, hogy mi is az a Doom, a rövid válasz nagyjából így hangzana: **az eddigi legjobb 3D-s emberperspektivikus játék**, ahol idegen lényeket kell halomra gyilkolászni. Az akció során fröcsög a vér, egy-egy felrobbant hordó hatására meg az ellenséges katonák haláltusáit is szemügyre vehetjük, egyszóval **a legjobb jelzővel egyetemben a legerőszakosabb titulust is kiérdemli.** Most pedig térjünk rá a PS-X verzió sajátosságaira.

ALL IN ONE

Nos, a lemezen mindkét eddig megjelent részt megtalálhatjuk, tehát **játszhatunk az Ultimate Doommal** (ami ugyebár az első részt is magában foglalja), **és külön a Doom II-vel is.** A játékmenet persze 100%-ig megegyezik a PC-s verzióval, s - talán mondanom sem kell - a pályák is azonosak. Grafikailag is ugyanazt az élményt nyújtja a játék, bár **mintha kicsit több színt láthatnánk a képernyőn, s a fényeffektusok is szebbnek tűnnek, a 3D-s grafikát pedig tükörsimán és roppant gyorsan - még a PC-nél is sebesebben - mozgatja a gép.** Az irányításról szintén csak jót lehet mondani, hiszen a PS-X frankó irányítóját mintha pont ehhez a játékhoz találták volna ki. A zenére egyáltalán nem lehet panasz, lévén, hogy **közvetlenül a CD-ről szól** (a számok állati klasszak, érdemes őket akár külön is meghallgatni), a hangoktól viszont nem voltam elragadtatva. Túlságosan letisztultan szólnak, a szörnyek hörgése, halálüvöltése már nem tűnik olyan vérszomjasnak.


Valahonnan ismerős ez a dög.


Mintha valamelyest több szín lenne a képernyőn, mint PC-

Természetesen a PlayStation változatnál is van lehetőség **két gép összelinkelésére** - így például kívülről is megcsodálhatjuk a másik játékost, amint a szörnyeket, vagy épp személyünket próbálja kiirtani - összegezve tehát egy tökéletes, sőt nyugodtan mondhatjuk minőségileg még továbbfejlesztett konverzióval doomozhatunk, semmit - beleértve az ultra erőszakos jeleneteket - sem hagytak ki belőle. Talán még azt is megkockáztathatjuk, hogy eddig ez a legjobb verzió.

HI-OCTANE

Amikor az előző számunkban a WipeOut leírásánál elődként említettem a **Hi-Octane** PC-s változatát, őszintén szólva még nem is tudtam, hogy a **Bullfrog** kiadja a PlayStation verziót is. Nos, a PC verzió után persze magas elvárásaim voltak a


Szépen kidolgozott hátterek előtt folyik a versengés.

játékkal szemben, ám kezdetben csalódnom kellett, hiszen a **játék abszolút semmilyen intro nélkül jelentkezik be.** Magában a versenyben azonban szerencsére nem kellett csalódnom, **minőségében, és gyorsaságában 100%-ig megegyezik a PC-s változattal**, no persze SVGA felbontásról ne is álmodjunk. A grafika egyébként teljesen azonos a PC-n látottakkal, szemben a Saturn átirattal, **a járművek texture borítása is megmaradt**, igaz nem olyan színpompásak, mint PC-n voltak.

Emlékeztetőül, hogy miről is van szó: egy 21. századi versenybe szállhatunk be, ahol lebegő kocsikkal száguldozhatunk, a szabályok pedig még a különböző fegyverek, fedélzeti géppuskák, rakéták használatát sem tiltják.

PS-X-ES SPECIALITÁSOK

A PC-s verzióhoz képest igazi pozitív változásokat elsősorban a menüknél tapasztalhatunk, hiszen **egy rakás vadonatúj versenyzési mód közül választhatunk:** a hagyományos bajnokságon, és különálló futamon kívül indulhatunk azonos típusú ellenfél ellen (Clone Race), mehetünk csak az egymás kinyírására (Death Match), választható kétjátékos üzemmód is osztott


A ködös tájon a távoli tereptárgyak homályba vesznek.

képernyővel (Split Screen Single Race), végül játszhatunk kettőnél többen is a "Hot Seat" móddal, ahol a gép szabályos időközönként adja át a mezőny egy-egy versenyzőjének az irányítását. A következő meglepetés a pályák összeszámlálásakor érhet minket, ugyanis ezúttal nem 6, **hanem 9 pályán tehetjük próbára képességeinket.**

Igaz ugyan, hogy a játék PC-s verziója elsősorban a fantasztikus hálózati lehetősége miatt vált közkedveltté, ami ugyebár (jelenleg) PlayStationnél nem lehetséges, ám ezen kívül mint láthatjuk, amit csak lehetett, ebből a verzióból is kihoztak.

THUNDERHAWK 2

Az amigások bizonyára szívesen emlékeznek vissza azokra az időkre, amikor még olyan játékok érkeztek a gépükre, mint a **Thunderhawk**, ami talán azóta is a legszebb helikopterszimuláció a gépükre. A gyönyörű rajzfilmszerű introban az USA elnöke tárgyalt egy titkosügynökkel, majd miután betöltődött a játék, akkori szemmel csodálatos vektoros táj felett repkedhettünk. Nos, ez volt a múlt, most nézzük a jelent, azaz a játék második részét.


A befogott ellenfél aligha menekülhet.

A rajzfilmszerű introt a kor követelményének megfelelően komputer-animációval cserélték fel, melyben egy már-már valóságosnak tűnő helikopter repked gyönyörűen kidolgozott tájak felett, magának a játéknak a texture mapped grafikája pedig annak idején még intronak is megállta volna a helyét. Mindemellett azt már talán felesleges is mondanom, hogy a monitorunk alatt immár nem egy Amiga, hanem egy PlayStation töltöget szorgosan.

A LEGJOBB KONZOLOS SZIMULÁCIÓ?

A programban szerencsére a gyengébb és a profibb játékosok egyaránt megtalálják a nekik való küldetéseket, maga **a szimuláció pedig talán a legtökéletesebb amit valaha konzolon láthattunk.** A terep és a különböző tankok, helikopterek eszméletlenül részletesen vannak megtervezve. Minden mozgó objektum - beleértve a saját helikopterünket - **hihetetlenül valósághűen van mozgatva**, a robbanásoknál a járművek darabjaikra hullanak, a tornyok összeomlanak, **s persze az akciót most is különféle kameraállásokból követhetjük nyomon.** Igaz, a szuper grafikának lett egy igen csak zavaró következménye: **a gyenge scenery update.** A hegyek csakúgy a semmiből teremnek elő, de ami még ennél sokkal zavaróbb, hogy előfordulhat, hogy miközben egy helikoptert üldözünk, ha egy kissé lemaradunk, az hirtelen eltűnik, mintha lopakodó üzemmódba váltott volna.

Minden hibája ellenére azonban feltétlenül megállapíthatjuk, eddig ez a legjobb és legszebb repülésszimuláció, ami valaha konzolra készült, az első, ami már végre kihasználja a 32-bites gépben rejlő lehetőségeket.


Csendélet Thunderhawk 2 módra.



Hogy mik is azok az extrém játékok? Nos, például a bicikli, a gördeszka, vagy a görkori. S hogy mitől extrémek? Ha mondjuk az utcán hajszálnyira tőlünk egy bringás elhúz 50-nel, csak egy száguldozó őrültnek tartjuk. Ha azonban már 16 ilyen őrült megy el mellettünk, azok már sportot űznek ebből az őrültségből. Ha pedig hozzátesszük, hogy még kapukat is kell ezeknek az őrülteknek kerülgetniük, s még egymást is csépelik, nos ilyenkor beszélhetünk extrém játékról.


Nagy a csődület a belváros főutcáján.

NEM EGY SZOKVÁNYOS VERSENY

A Sony Interactive Studios legújabb játékában tehát 16 ilyen mindenre elszánt semmirekellő közé állhatunk, választhatunk a bicikli, a gördeszka, a nem is tudom most minek nevezik magyarul, talán morbidul hangzik, de egy leginkább rokkantkocsihoz hasonlító jármű, és a görkori közül. **Öt jól megtermett pályán tehetjük próbára járműveink végsebességét,** miközben különböző kapukon kell keresztülhaladnunk (a legfontosabbak a zöld színűek, ugyanis arra kapjuk a lóvét), s hordókat, nyulakat, és egyebeket kerülgetnünk. A cél: minél több pénzt összegyűjteni, s azon **minél spécibb járgányt vásárolni.** A pályák ráadásul **nem akármilyen kidolgozásúak,** a terepet az épületek és egyéb tereptárgyak mellett például ördögszekerek, egy-egy vasúti hídon átrobogó vonat, és hasonló dolgok színesítik, no persze ezeket megfigyelni játék közben nincs nagyon időnk.


Vajon ki kerül ki győztesen a gördeszkás és a mountain bike-os párharcából.

A pályák egyébként, főleg a San Fransisco-i pálya, kísértetiesen a Road Rashre emlékeztetik az embert, de a játék alaphangulata és célja is leginkább ahhoz áll közel. Mellesleg mintha az összes pályát már láttuk volna más-más játékokban, az azonban biztos, ha kölcsön is vettek néhány ötletet máshonnan, csak a jó dolgokkal tették, tehát aki ezt a stílust kedveli, az semmiképp sem fog csalódni az anyagban.

Goal Storm

Bizony a PlayStationnel rendelkező focirajongók most nagy dilemma előtt állhatnak. Alighogy megjelent a fantasztikus sikerű FIFA'96 az ő gépükre is, most egy másik szenzációsnak ígérkező anyag is felkelthette az érdeklődésüket: a **Goal Storm.**

VAN MÉG ÚJ A NAP ALATT?

Mint mindenki más, én is azt hittem, hogy a FIFA'96-ban látottakat már szinte lehetetlenség továbbfokozni, ám a Konami most bebizonyította, hogy ez egyáltalán nem igaz. A FIFA'96 ban már tökéletes volt a labdakezelés, tökéletes a 3D-s pálya a különböző kameranézetekkel, s persze tökéletesek az audió hangok, köztük főként a kommentátor. Hát akkor még is mit lehetett még tökéletesíteni? Nos, a játékosok mozgását és animációját. **A Goal Stormban ugyanis immár a játékosok is 3D-s, polygonos grafikával készültek,** igaz persze így külalakra nem olyan pofásak, kissé szögletesek az idomaik, ám az animáció mindenért kárpótol. A Konami a legmodernebb motion capture rendszert használta, hogy valódi játékosok mozdulatait ledigitalizálja, **az eredmény pedig valóban lenyűgöző.** Immár teljesen jól látható, játékosunk mikor, hogyan, milyen mozdulattal rúgja el a labdát, a cselezgetés is teljesen élethű mozdulatokkal történik, egy-egy becsúszáskor pedig, ha jól időzítettünk az ellenfél hasra vágódik s a labda nálunk marad, ha kevésbé jól időzítettünk az ellenfél átugorja a lábunkat, ha pedig még kevésbé, akkor az ellenfél lábát kaszáljuk el, s bíró kartárs azonnal egy sárgalappal siet hozzánk. Immár teljesen úgy érezhetjük, hogy valóban egy stadionban vagyunk, a játékosok még az örömüket is valósághű emberi mozdulatokkal fejezik ki.


A káprázatos kapura törésnek gól az eredménye.



Ez bizony tizenegyes.

A hangok és a mellékzörejek igaz nem olyan jók, mint a FIFA-ban, s a kommentátor is ritkábban szólal meg, ám ezen kívül úgy érzem, a két játék mindenben azonos szinten áll, a hezitálóknak tehát én is legfeljebb egy érme feldobását tudom csak javasolni. Persze az se rossz megoldás, ha mindkettőt beszerezzük.

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Cool Spot, a laza mozgású paca ismét nagyot alakít. Igen kevés játékfiguráról mondható el az ami Spotról: ahogy növekszik a kalandjainak száma, úgy növekszik azok minősége is, s így természetesen a siker sem marad el. Spottal ebben a játékban négy eltérő műfajú hollywoodi film díszletei között kalandozhatunk, mind a négy pálya kisebb szintekből áll, ezek tehát teljesen egyedi helyszínek. Az első pályán egy kalózhajón kezdődnek az események, majd a hajó belsejében folytatódnak, végül még a tenger alatt is úszkálhatunk, ahol egy nagy víziszörnnyel gyűlik meg a bajunk. A második pálya egy szellemkastélyban játszódik, itt különböző csontvázak, szellemek próbálják Spotot félreállítani, a pálya végén pedig Mr.Tökfej gondoskodik a "szórakoztatásunkról". Ezek után egy misztikus templomot kell bejárnunk, majd miután a templom katakombáit is felderítettük, egy öreg, omladozó bányában egy csillével száguldozhatunk. A negyedik pályán a jövőbe jutunk, itt már nem is három, hanem négy szinten kell átvergődnünk. Először is egy atomkatasztrófa sújtotta területre érkezünk, itt bazookás Terminátor Spotok elől kell menekülnünk. Ezután egy erősen Star Wars beütésű kis űrcsata következik, majd egy űrállomáson Alien féle szörnyeket kell irtanunk. Az utolsó szinten végül a Tron című film világába csöppenünk, azaz egy kis virtual reality motorozás következik, itt egy hatalmas ízeltlábúval kell megküzdenünk. Ez egyébként a legkeményebb főellenség, csak hátulról lehet megsebezni. Mindezekkel azonban még mindig nincs vége, ugyanis hátra van még a legfőbb gonosz, az alien királynő.



AZ AKCIÓ

A pályák tehát nem semmik, s ráadásul mindegyik szintnek teljesen különböző és szuper a háttérgrafikája. A lényeg azonban - a bányát és az űrcsatát kivéve, ahol csak a túlélés a cél - minden helyszínen azonos: a pályák előtti képernyőn - nehézségi szinttől függően - meghatározott Spotot be kell gyűjteni, enélkül ugyanis nem gyullad fel, azaz nem nyílik ki a kijárat. A Spotok néha eléggé el vannak rejtve, tehát sokszor szükség lesz eldugott folyosókat, kapcsolókat, kulcsokat megkeresnünk, néha pedig kisebb logikai feladatokat megoldanunk. A pályákon ezeken kívül kívül rengeteg bónuszt találhatunk, ám ezek közül leginkább csak az életek, az energiát nyújtó kaják, és az extra magasságú ugrást biztosító cipők érdemesek említésre.



A SIKER TITKA

A játék egy pillanatra sem unalmas, minden pálya más, s ha már nyitva is a kijárat, még mindig foglalkozat minket, hogy hol lehet még egy Spot eldugva, vagy egy-egy elzárt Spothoz hogyan lehet eljutni. Tipikus példa erre a templom, ahol például néhány szobor mögött titkos rekesz található, amiket pedig a szobrok fejének a szétlövésével tárhatunk fel. A grafika és az animáció szépségét már az eddigi Spot játékokban is megszokhattuk, de ez a rész túltesz mindegyiken: Spotunk például ha unatkozik rágót fúj, énekel, vagy épp a mobiltelefonján hívják. Spot Hollywoodi kalandjait egyelőre csak Megadrive-on élvezhetjük, ám hamarosan várhatóak a SNES, illetve a szenzációs grafikájú következő generációs változatok is.

SEGA

EGY KIS SEGÍTSÉG

Most pedig következzen néhány tipp. A pókok, az alienek és az egyéb mozgó ellenfelek általában csak bizonyos határokon belül mászkálnak, tehát keressük meg ezt a határt, és onnan lőjük őket. A lövöldözős ellenfelek mindig csak négy irányba tüzelnek, tehát ha átlósan célozzuk be őket, minden nehézség és kockázat nélkül likvidálhatjuk őket. A templomban a tüzeket kilőhetjük még mielőtt felélednének. A csillés pályán mindig figyeljük a nyilakat, ugyanis a váltóknál mindig az a helyes útirány. Befejezésül pedig a főbb pályakódok: 8AHXWKNR, IBADPM4X, KZNS4CPF, P6VGJ76V. Az utolsó kódnál sajnos egy kissé megfogyatkozott az életem, de az a pálya az előzőhöz képest már úgy is gyerekjáték: a királynőnél csak ugrálni kell és tüzelni.





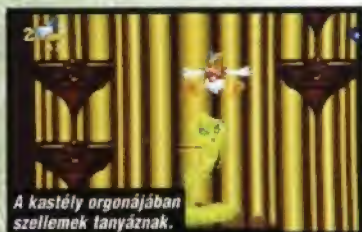
DONALD IN MAUI MALLARD

Persze a Vectorman dicsfényében a legújabb Donald Kacsás játék sikere valószínűleg egy kicsit halványabb. Ettől függetlenül azonban egy újabb gyönyörű platformjátékról kell beszélnünk, amire mi sem jobb garancia, mint a Disney Interactive emblémája.

Donald ezúttal Maui Mallard, a detektív szerepét játssza, akinek a 35-ös számú ügyét ismerhetjük meg. Mauit egy kis sziget lakó keresik fel, s jó fizetséget ígérnek, ha kideríti, ki lopta el a sötétség kapujának az őrének, Shabuhm Shabuhmnak a szobrát a Mojo kastélyból. A lakókat azért izgatja az ügy, mivel egy legenda szerint ha eltűnik a szobor, a szigetet csak egy idegen mentheti meg a pusztulástól...

Maui tehát a tett színhelyére siet, ahol azonban csupán bogarakat, szellemeket és egy inast talál. Hősünk ezután a dzsungelben folytatja az útját, majd összesen 9 szintet kell bejárnia, hogy végül eljusson a tolvajhoz, a gonosz Boszorkány Doktorhoz. A rosszfiúk irtásán kívül persze mint minden valamire való hős, kalandjai során Maui is megismerkedik egy bájos hölgyeménnyel, Hernae-vel, Shabuhm Shabuhm templomának papnőjével.





A kastély orgonájában szellemek tanyáznak.

NÉHÁNY SZÓ A JÁTÉKRÓL

A kastélyban még csak egy bogarakkal működő Westchester fegyver áll a rendelkezésünkre, ám később a Ying-Yang érméket begyűjtve, s az "A"-t folyamatosan nyomva át tudunk alakulni ninjává. Ilyenkor Maui a botját nem csupán verekedésre tudja használni, hanem a kampókba beakasztva át tud lendülni vele, illetve a függőleges folyosókon a falnak ékelve felfele tud ugrálni.

A grafika gyönyörű, bár ezt egy Disney játéknál azt hiszem felesleges is mondani, s mivel minden pályán találhatunk használható tárgyakat is, mint például kapcsolókat vagy robotokat, a játék egyáltalán nem mondható egyhangúnak. Ezen kívül persze a pályákon minden megtalálható ami egy ilyen játéktól elvárható: főellenségek, titkos folyosók, különböző bónuszok; a stílus rajongói tehát feltétlenül elégedettek lesznek vele.



Nos, itt kéne először elővenni a ninja tudásunkat.

Az utóbbi idők szegényes Megadrive kínálatából már-már azt hihettük, hogy a SEGA a Saturn mellett végképp elfelejtette a 16 bites gépét, ám szerencsére erre most alaposan rácáfoltak.

Amint behelyezzük a Vectorman kazettáját, s elindítjuk a játékot, valami fantasztikus látvány fogad minket: a pályákon olyan színkavalkádot láthatunk, hogy szinte azt hihetnénk, valahogy sikerült

VECTORMAN

a Megadrive-val is 256 színt kirakni. Az út mentén a szél gyönyörűen animált zászlókat lobogtat, s például még olyan effektusokra is ügyeltek, mint hogy a nap a "kamerába" süt. A játékban minden figurának - beleértve Vectormanünket is - a végtagjai a testétől külön mozognak (mint a Raymanben PS-X-en), így a mozdulatok maximálisan tökéletesek.

A KÜLDETÉS

A jövőben, 2049-ben járunk, az elhatalmasodott környezetszennyezés miatt az emberiség kénytelen elhagyni a Földet. Csupán robotokat, pontosabban orbotokat hagynak hátra, melyek a Föld megtisztítására vannak beprogramozva. A munka haladt is a rendes kerékvágásban, az emberiség már készül is a visszaköltözésre, ám egyszer csak valami hiba folytán Rasterhez, az az egész munkát irányító orbothoz véletlenül egy visszamaradt nukleáris bombát csatlakoztatnak, mire az hirtelen az immár ellenséges Warheaddé válik, s átprogramozza az orbotokat, hogy takarítás helyett minél több fegyvert gyártsanak, amivel persze a hazatérő embereket akarja kellemes fogadtatásban részesíteni. Csupán egyetlen orbot, egy pilóta akad, aki mivel szemetet szállított a Naphoz, kiesett a kommunikáció hatótávolságából, s így még képes az ellenállásra. Ő talán még megmentheti az emberiséget. Ő lenne Vectorman, azaz szerény személyünk.

Küldetésünk során még a Sonicnál is szebb pályákon kell barangolnunk, s szétlőnünk a TV képernyőket, amelyeken keresztül WarHead az orbotoknak adja az utasításokat. Minden pálya végén egy-egy jól megtermett főellenség vár ránk, a fő pályák között pedig még más stílusú átvezetőszinteken is át kell vergődnünk. Persze útunk során rengeteg bónuszt, energiát, titkos pályákat találhatunk, hősünk ráadásul néhány tárgy segítségével még átmorpholódásra is képes, néhol pedig még bónuszpályákra is bukkanhatunk.



Íme az első pálya főellensége - bele se fért a képbe.



A Marge orbotok látszólag sérthetetlenek, ám próbálkozzunk a csápjuknál.

SEGA

Punisher

A Marvel Comics figurái már régóta közkedvelt hősei a különböző videojátékoknak, ezúttal a Megadrive-unk segítségével Punisher bőrébe bújhatunk bele.

Punisher magyarul annyit tesz: Büntető. Hősünket persze nem mindig hívták így. Frank Castle, a néhai tengerészgyalogos tiszt csak azóta vette fel ezt a művésznevet, amióta családja véletlenül szemtanúja volt egy gengszterháborúnak, s a gazfickók végeztek velük is. Attól a naptól fogva Frank Castle-t immár csak egyetlen dolog vezérli: üldözni a bűnt. Jelszava: "Ha bűnös vagy, halott vagy."

EGY ÚJABB KLÓN A TÖBBI KÖZÉ

Ebből a kis történetből valószínűleg már mindenki kikövetkeztette, hogy a játék nem igen fogja igénybe venni az agytekervényeinket, pusztán a Double Dragon hagyományait követő bunyós anyagról van szó. Járnunk kell tehát az utcákat, s irtanunk a különböző bandákat, gengsztereket. Ahogy már megszokhattuk, bunyó közben ellenfeleink sokszor elejtenek különféle eszközöket, mint például egy kést vagy egy baseballütőt, ezeket felvéve persze hathatósabban csépelhetjük őket. Néhány helyen még pisztolyokat, illetve géppisztolyokat is találhatunk, s a kisebb tereptárgyakat - mint például a hordókat - hajigálva is eredményesen küzdhetünk. Ezek ráadásul sokszor különféle bónuszokat is magukban rejtenek, tehát érdemes vandálkodni.

A 16 megás kártyában minden bizonnyal a legtöbb helyet a grafika foglalja el, szép hátterekből tehát nincs hiány, ennek ellenére azonban mégis azt kell mondanom, hogy a játék sajnos nem túl hosszú időre nyújt kikapcsolódást. Igaz ugyan, hogy a leggyengébb fokozatban fogtam neki, de úgy érzem akkor se lett volna szabad rögtön elsőre végigjátszanom, ami ráadásul maximum 30 percet vett igénybe.


A pisztollyal egy kicsit felpörgethetjük az eseményeket.


A buszon Mr.Nagydarab nem sajnálja tőlünk a nyakleveseket.

Sea Quest

SEGA

A Seaquest dobozára pillantva bizonyára mindenki rögtön egy Ecco féle játékra gondol, pedig a játék egy egészen más stílust képvisel: egy tenger alatti háborús, lövöldözős anyagot.

Az alapszituáció kísértetiesen emlékeztet a PC-s Subwar 2050-re, vagyis a jövőben járunk, amikor is a még egyelőre szinte feltérképezetlen tengeralatti területeken multinacionális vállalatok próbálják a természeti és egyéb kincseket kiaknázni. A UEO (Egyesült Földi Óceánok) nevű szervezetet azért hozták létre, hogy a törvényt képviselje a mélyben, ugyanis elszaporodtak a kalóztámadások, a bányákban gyakoriak a szabotázsakciók, az emberélet egyre kevesebbet ér. A kedves játékos tehát a szervezet legmodernebb tengeralattjáróján foglalhatja el a kapitányi széket.


A Sea Truck leginkább csak valamilyen teher felvételére használható.

A TEENDŐK

Küldetéseink persze először csak bemelegítő, azaz gyakorló feladatok, ám később egy nagyon gonosz, az UEO ellen bosszúra szomjazó kalózzal gyűlik meg a bajunk.

A játék lényege tulajdonképp egyszerű: tengeralattjárónkkal a tenger fenekén kell járőröznünk, irtanunk a kalózokat, s bizonyos helyeken (ahol szövegelni kezd a gép) végre kell hajtanunk bizonyos feladatokat. Ezek a feladatok a legkülönbözőbb dolgok lehetnek, például arany kiásása, lezuhant repülőből a plutónium kiemelése, megrongálódott csövek megjavítása, vízalatti városok biztonsági rendszerének helyreállítása, stb...

Ezeket a feladatokat a kisebb hajóink kibocsátásával tudjuk elvégezni, mindegyik hajónk más-más feladatot tud végrehajtani. A hajók között egyébként van egy idomított delfin is, vele például kapcsolókat lehet működtetni. Egy jótanács: a kisebb hajókkal vigyázzunk, mivel csak egy van mindegyikből (igaz később vásárolhatunk), vagyis ha rosszul áll a szénánk, mindig siessünk vissza a tengeralattjáróra javíttatni.

Az tehát már e rövid ismertetőből is látszik, hogy nem egy egyszerű lövöldözős anyaggal van dolgunk, a játék elég komplex, s ráadásul grafikailag sem mondható gyengének.


A csodálatos tengeralattjárónk persze vonzza a kalózokat.

MECHWARRIOR 3050

A 3050-es évben járunk. A galaxist egy pusztító háború sújtja, a különböző érdekcsoportok és klánok között a harc a 31. század legveszedelmesebb fegyvereivel, a 75 tonnás BattleMech monstrumokkal folyik. Az olyan harcosok, mint mi, azaz a MechWarriorok feladata, hogy elvezessék ezeket a MadCat névre keresztelt gépezeteket, s elszánt akcióba induljanak az ellenséges létesítmények ellen.

A MechWarrior tehát immár a SNES-esek számára is elérhető. S hogy milyen lett? Nos grafikailag tökéletes, a klassz háttérgrafikán valóban egy jól megtermett, és gyönyörűen animált lépegetőt irányíthatunk. Ám amint teszünk néhány lépést, minden bizonnyal lefittyed a mosoly a szánkról, ugyanis ha nem figyelünk, az első ellenséges kis robot azonnal romhalmazzá lövi a gépünket. A játék iszonyú nehéz, amire az irányítást megszokjuk, a meghalás képernyőjét már fejből le tudnánk rajzolni. Igaz, aki a kemény kihívásokat kedveli, az bizonyára élvezni fogja.

Az akció menete tulajdonképpen nem bonyolult, ha nem is figyelünk oda egy-egy üzenetre, a térképre váltva mindig láthatjuk, hogy mi az aktuális célpont. Nem akármilyen fegyverarzenál áll rendelkezésünkre, s a terepen ráadásul mindent porig lehet rombolni, amit csak látunk, tehát destruktív hajlamainkat alaposan kiélhetjük. Ugyanakkor roppant idegesítő, hogy míg a drótkerítéseket minden nehézség nélkül széttéphetjük, addig az azokat tartó karókat képtelen a gépünk eltiporni, s így például menekülés közben könnyen beszorulhatunk.

A játék talán leginkább 2 játékos módban élvezhető, így ugyanis az egyik játékos a robot lábait irányítja, a másik pedig a törzset, azaz a célzást. Az anyag tehát nem kezdőknek való. Ha legalább örök municióval rendelkeznénk... Nos, próbáljuk a következő kódot passwordnek beírni: M1R0G3. Na, így már mindjárt más.



Sajnos az ellenséges robotokat is kemény fából azaz acélból faragták.



A grafika egy kissé Jungle Strike beütésű.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Nagy érdeklődéssel indítottam el a Big Sky Trooper című játékot, lévén, hogy egy LucasArts kalandról van szó. A játékmenetet leginkább a Young Merlinhez lehet hasonlítani, a lényeg tehát itt is, hogy bejárjuk a pályákat, összegyűjtsük a tárgyakat, s a megfelelő helyen használjuk őket. A játék tehát nem túl bonyolult, inkább a fiatalabb korosztályt kívánták vele megcélozni, csupán a labirintusok okoznak nehézséget.

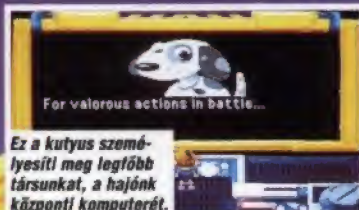
Egy teljesen hétköznapi srácot alakítunk, akit besoroznak a Csillagközi Rohamcsapatokba, hogy megvédjük a Big Sky Galaxist az ellene inváziót indító nyálkás, csúszó-mászó Slugoktól, akik egy másik dimenzióból érkeztek. A ragacsok immár eljutottak a valóságunkat, azaz a világegyetemünket összetartó gépekhez, s minden igyekezetükkel a megrongálásukon fáradoznak. Ha tehát nem sikerül megsemmisítenünk őket és megjavítanunk a gépeket, az beláthatatlan következményekkel járhat...

A játékban a legfőbb társunk és partnerünk az űrhajónk számítógépe, FIDO, aki egy kutya képében jelenik meg, valamint egy másik titkosügynök, azaz ügynöknő. A komputerünket a játék során bármiről kérdezhetjük (Talk to FIDO), tehát akik értik az angol nyelvet, azoknak az egész kaland gyerekjáték lesz. Nos, akik viszont nem, azoknak sem kell kétségbeesniük, a játékmenetben ugyanis nincs sok változás, mindig meg kell keresni az űrtérképen a Mission Orderben (MO) jelzett helyet, s ott megtalálni a kívánt tárgyat vagy személyt.

Az egyetlen gond talán csak az utazással lesz, kezdetben ugyanis csak pár bolygóra repülhetünk (a Skyway Mapnél). Hogy továbbjussunk, le kell raknunk közvetítő űrállomásokat a határbolygókon is (a Viewportnál az "A" gombbal), s így kell kiépítenünk egy-egy útvonalat. Ehhez viszont előbb az adott bolygót meg kell tisztítanunk a Slugoktól. Az állomásokat természetesen fel is tudjuk szedni, tehát ha elfogynának, tegyünk így.

A planétákon pár képernyőből álló, ismétlődően scrollozódó terepeken járkálhatunk, s nem csak Slugokkal, hanem különféle emberekkel is találkozhatunk, néhol pedig feketézőkkel üzletelhetünk.

A küldetések végrehajtásához még egy dologra szükség van: az űrruhánkat korszerűsíteni újabb modulokkal. Kezdetben például a feketézőktől vehetünk egy vízalatti járkáláshoz szükséges modult, ezeket bekapcsolni pedig az inventorynkban lévő kis puzzle játékkal tudjuk. (A kombinációk benne vannak a kézikönyvben.) Az űrhajón a kabinokkal az állásainkat ki is tudjuk menteni, tehát összességében a játék hozza a LucasArtstól megszokott színvonalat.



Ez a kutyus személyesíti meg legfőbb társunkat, a hajónk központi komputerét.



BIG SKY TROOPER



A csinos titkosügynöknőt valahogy ki kéne szabadítani.


Eyedollal persze mindjárt könnyebb végigverni a bagázst.

KILLER INSTINCT

GAME BOY

Azt hiszem senki nem gondolta volna, hogy minden idők legszebb verekedős játékából nem hogy 16 bites, hanem még 8 bites verzió is napvilágot fog látni. Egyszerűen hihetetlen, hogy mit képesek még a GameBoyból kihozni.

Először azonban lássuk az árnyékos oldalt, azaz hogy mi maradt ki. Nos, két karaktert teljes mértékben elhagytak, tehát Cinder és Riptor ezúttal nem választható, a meglévő figuráknak pedig csupán egy danger move-uk, azaz kivégzésük van. A negatív változások felsorolása azonban ezzel be is fejeződött, ugyanis ezen túl minden, még a megnyerésképernyők is megtalálhatók a játékban.

Grafikailag elképesztő az anyag, a Rare grafikusai, csakúgy mint a Donkey Kongnál, most is hihetetlen, mire voltak képesek a szürke négy árnyalatával. A játékot kétféle képernyőformátummal lehet játszani: dark és light közül választhatunk. A lightnál a jobb kivehetőség érdekében gyengébb a háttér, a darknál viszont tökéletesen kidolgozott, Super GameBoyon már ez az alapbeállítás. A figurák animációja szép sima és részletes, szinte teljesen azonos a SNES verzióval, valahogy így kellett volna a SF2-nek is kinéznie.

A játék a SNES verzióhoz képest könnyebb lett, az ellenfelek nem olyan keményék, s lévén hogy kevesebb gomb áll rendelkezésre, a (kézikönyvben megtalálható) speciális mozdulatok bevitele is egyszerűbb. Persze lehetőség van kétjátékos mód beállítására is, természetesen Super GameBoy nélkül ilyenkor szükség van egy linkkábelre is.

Befejezésül azoknak, akiknek esetleg mégsem elegendő a nyolc szereplő, íme a kilencedik, azaz Eyedol kiválasztásának módja: a versus képernyő alatt tartsuk nyomva a jobbra irányt s gyorsan üssük be a következő kódot: SELECT, START, B, A.


A hátterek GameBoyon sem mindennapi minőségűek.

EARTHWORM JIM

GAME BOY

Pihent agyakból a software fejlesztők körében sosem volt hiány, így ma már egyáltalán nem is meglepő, sőt szinte magától értetődő, hogy egy földigiliszta legyen egy űrjáték főszereplője. Ráadásul nem is akármilyen giliszta, hanem egy szkafanderes féreg, aki egészen extrém mozdulatokra képes, aki ha kell például ostorként használja önmagát. Természetesen ő Earthworm Jim, de azt hiszem, őt már be sem kell mutatnom.

A 16 bites konzolokon Jim immár a második játékában irtja a galaxis gazfickóit, GameBoyra tehát elég lassú léptekkel érkezett meg az első rész. Hát akkor lássuk, milyenre sikerült. Tömören fogalmazva: tökéletesre.


Ez talán a legismertebb jelenet a játékból.



A játékban egyszerűen minden megvan, amit a 16 bites változatokban láthattunk, az összes szint át lett írva, beleértve a 3-dimenziós aszteroida zónát is. Igaz ugyan, hogy a háttérgrafika egy kicsit megkopott, de az animáció semmit sem romlott, Jim mozdulatai eszméletlenül jók, és az ellenfelek is tökéletesen vannak animálva. Hősünk tulajdonképpen alig néhány pixelből áll, de még szinte az arckifejezése is kivehető. A játékmenet szintén nem változott: hatalmas pályákat kell bejárni, s mindegyik végén egy-egy gyönyörűséges (legalábbis grafikailag) főellenséggel kell felvennünk a harcot. Szerencsére az átvezetőszintek is megmaradtak: tehát GameBoyon is hódolhatunk például a Bungee Jumpingnak. Egy jótanács: minden szinten alaposan nézzünk körül, s minél több plazmapisztolyt gyűjtsünk be, ugyanis a főnökökhöz szinte nélkülözhetetlen a megfelelő tűzerő.

Összegezve nyugodtan kijelenthetjük: aki végigjátszotta valamelyik konzol verzióját, az a GameBoy változattal már emlékezetből menne végig. Egy újabb, szinte 100%-os konverziót kapunk a pénzünkért, ha valakivel meg szeretném kedveltetni a platformjátékokat, én például a Donkey Kong mellett mindenképp ezt a játékot szerezhetném be.


Jim a köteleken jellegzetes módon biztosítja a tolóerőt.

Isten hozott mindenkit 1996-ban. Nostredamus szerint közeledik a világvége, de addig is egy jó hír: mostantól visszavonásig 2 oldalas lesz a Csevegő. Ezért persze komoly árat is kell fizetni: Bukás/Duma nyema, úgyhogy majd itt próbálok mindenkit kárpótolni az elszenvedett sokkért. Apropó SOKk. Elég SOKan látogattak meg bennünket a Computer Karácsonyon, és úgy láttuk, elégedetten távoztak: ingyen újság, poszter hegyek, Screamer kormánnyal és pedállal, MK3, WipeOut és Destruction Derby PS-X-en, EF2000 Pentiumon. Sajna az Ultrának csak a híre ért ide, de hát Bill Gates nem akarta úgy... Az azóta eltelt több mint egy hónap levélileg Giunness-csúcsokat döntögetett, úgyhogy nem volt gond a dupla terjedelemmel.

BEAVIS & BUTTHEAD VS. BARBARA & ZSUZSA

"Kedves Zolee! Épp irodalomóra van, baromi unalmas. Az egyik haverom fog írni, csak az elején én is mondok valamit: MK3 cheat: *[lásd mellékletünkben]... [Pappé Zolee veszi át ezután a plejbászt]* ...Egyébiránt az egyes cikkek mellé mellékelt morphok (ez itt egy alliteráció) elég torzok vagy inkább torzók... Mennyire lettek eltorzítva? Vagy ez a valóság? Mert ha ez utóbbi az igaz, akkor elég rondák lehettek. Mellékesen most rókáztam a Balázs (B^2) ölébe, ő meg viszonzásként szétkente magán. Küldenénk egy képet. Természetesen csak ha kell. Megspóroljuk nektek a morpholást, mert ez már olyannyira ronda, hogy rosszat álmodom, ha csak ránézek. Egyébiránt az osztályfőnökünk képéről van szó. És ez halál komoly! Már megint kiosztott két egyest órai munkáért. Brutális! (...) A brutalitásról jut eszembe: a Barbarán (MK-s csaj) kívül van még egy aggresszív lány az osztályban: a Zsuzsa. Pokollá teszi az életünk! Vicsorog, nyáladzik, büfög, tollakat döf a hátunkba, stb... Ugye lányok? ***És akkor már rólatok ne is beszéljünk! Ti meg buzultok, böfögtök, hánytok és röfögtök itt előttünk a padban.*** Kicsit hülyék szegények. Mondom hogy nincs agyuk. ***Nincs hát!*** Mi utáljuk a lányokat (kábé 5 éve mondtuk ezt, amikor mindenünk a számítógép volt). A félreértések elkerülése végett: ezekkel itt nagyon jóba vagyunk. ***Nagyon értelmesek, okosak és szépek!*** *(Ezután egy toplista és egy 10 soros vers következik, amelynek címe "10 sor", és 10 x "10 sor" a tartalma).* Zolee! Teljesítsd a Zsuzsa + Barbara kérését és tedd be őket a Csevegőbe! Ok? Valami ilyesmire gondoltam: Boldog új évet nektek Koralevicz Zsuzsa és Horváth Barbara! Sok-sok puszit küldök nektek! Fényképet küldjetek! ***A személyiségi jogainkat sértenéd meg, ha leközölnéd a nevünket és a Bazsi által kért kérést.*** Közben meggondolták magukat. Aláírás: Pappé Zoltán, B^2, Zsuzsa, Bara/Vecsés"

Kedveseim! Csoda-e, hogy ilyen diákok mellett sztrájkolnak a tanarak? A bérkövetelés gondolata eltörpül egy ilyen csapat láttán: Beavis Butthead ölébe hány, az meg körzővel kibőki Beavis fél szemét, mögöttük az egyik Alien anya tojásait rakja, a másik meg nyáladzik, mint állat. Kész horror. Csodáljátok, hogy az ofő feje deformálódik? Én nem. Helló lányok, mindjárt hányok! A Bazsi által kért kérést kérésetek ellenére kénytelen-kelletlen meg kell jelentetnem (aki ezt a monadot 1 másodperc alatt hibátlanul kimondja, az nyalhat). Ha belétek gázoltam volna, ne haragudjatok. Direkt volt. Fényképet egyébként ténylegküldhetnétek, a dart-táblánkról már úgyis lekopott egy olvasó kinagyított képe. Ez is direkt volt. Ugyanis a lelkem legmélyén nőgyűlölő vagyok. Mit jelent az, hogy buzulnak?

FERDE HAJLAM

"Háj Zolee! Merri Krisztmösz for evriván! *[Beléd is!]* Ülök az asztalomnál, írok. Kinn Micimackó fázik (zik-zik), és a hó is hull mellesleg. Nézem az izzót. Még mindig... Nem ég... Pedig ki sincs bekapcsolva! Rázogatom. Nem ég. Kicsavarom, becsavarom, facsavarom, kifacsarom. Éééés... Click! Mi volt ez? Netán csapda? Zuhanok! Ááááá! Nem, ez az isteni fény! Megdicsőültem! Látom, amit írok! Úristen! Mit írtam? És milyen ferdén!!! Aláírás: Muzik Miklós/Budapest"

Na most képzeljétek magatokat a helyembe. Ilyen ökörségeket kell olvasgatnom nap mint nap. Ezt csak a példa kedvéért tettem be, meg azért, hogy ne csak én szenvedjek mások lökötttségei miatt.

RI-CSAJ!

"Üdv kedves Zolee! Akár hiszed, akár nem, egy nőnemű lénnyel hozott össze a posta, aki rendszeresen olvassa a lapotokat. Köszönhető ez szeretett öcsémnek, aki addig rágta a szüleink fülét, míg elő nem fizették neki az 576-ot.

Már eleinte is hálával és szeretettel gondoltam Rátok, pedig akkor még a kezembe sem vettem ezt az "irományt". Csak feltűnt, hogy csönd ült a lakásra, és nem hallatszik az a kibírhatatlan Mortal Kombat (ti. Hijáááá!; You will die!; Finish him! etc.). Ilyenkor boldogan ültem neki tanulni az éppen aktuális koordinátageometriát vagy Platon összes bölcsességeit.

Aztán a kezembe került. Emlékszem a varázslatos pillanatra... *[Vajon mit foghattál meg, amitől ennyire meleged lett?]* Épp egy arrogáns legyet próbáltam vele jobb belátásra téríteni *[Jézusom, mekkora lehetett... mármint a légy]*, (mert az Élet és Irodalmat nem mertem erre használni), mikor hopp!, kiesik a kezemből, és kinyílik a Csevegőnél. Látom ám, hogy egy szemüveges pali egy szál nyakkendőben áll egy halom vén banya között. Jaj, mondom, az öcsém 576-ba csomagolja a pornólapokat? De ahogy jobban megvizsgáltam, rájöttem, hogy tévedtem. Ez főként akkor tudatosult bennem, mikor a harmadik bekezdés után beestem az asztal alá a röhögéstől. Szóval, azóta Ti vagytok a humoradagom.

Persze más miatt is jó az újság. Egyrészt esztétikus a kidolgozása, vonzóak a színei. Másrészt megéri az árát, mert tartalmas és a lapjai sem

klotyipapírból vannak. Ja és azt is megtudom belőle, hogy melyik játék pittyegése fog hamarosan az őrületbe kergetni. Hát igen. Gép elé csak akkor ülök, ha Zoli (ti. a tesóm) engedi, illetve ha ki akarom élni írói



ambícióimat. Ezért is érdekelnek inkább a leírásaitok, mint a játék maga. Én csak egy nő vagyok, kérem szépen. Pedig esküszöm, és ne röhögj ki, ötös voltam számtechből (anno).

Így nekem a leírások érdekesebbek. Mert azért kell, hogy valami más is ragadjon rám a koszon kívül. Apropó leírások! No, és a szerzőik! Te, azok a fejek! Ilyet még az unokahúgom sem tud csinálni, pedig ő benne van a korban (még nincs négy éves). Irtó hatásuk van. Légyirtó. Berakhatnátok egy újabb stábfotót, mert a legutóbbiról lemaradtam, és azt csak nem akarjátok, hogy így, Quasimodoként emlékezzen Rátok az utókor?! Rendben, leszállok Rólad, nem rabolom a drága idődet. Az kellene csak, hogy belelendüljek! Hat oldalig meg sem állnék. Aláírás: Bukta Beáta, Eger"

Minő Guminő! Beus, drága szívem! Te vagy az én emberem! Hat oldalnyi alapanyag, ez kell nekem. Havonta értetted, vagy éves szinten? Bár teljesen mindegy, egy NŐnek ne nézd a fogát. Küldj az író ambícióid papírra vetett megtestesüléseiből is; csípem a stílusod. Hadd találjam ki, mi leszel ha nagy leszel: bölcsész. Vagy újságíró. Vagy koordinátageometrikus. Avagy süti. Ez utóbbi dedós poénért bocs.

ÉHSÉGSTRIKE

"Szasz Zolee! Mi az ábra fiúk? Tök ász a lapotok. De ezt már mindenki megírta nektek. Ti olyanok vagytok, mint Erika Eleniak a Bějvácsból. Szépek, színesek és (pozitívumokkal) teltek. Ha volna mellettek gödör, beléték esnék. Már régóta érzem, de nem tudom szavakba önteni, ha csak rágondolok, összeszűkül a gyomrom, a beleim görcsbe rándulnak és egy furcsa érzés önt el. Ha bátortalanul is, de azért leírom: ÉHES vagyok, de qrvára. Mert reggel nem eszem, mert rátok gondolok, délben nem eszem, mert rátok gondolok, éjjel meg nem alszom, mert éhes vagyok. Aláírás: Zso' ...Ismerős a név? Igen, én vagyok az, a BKV-terror szerves résztvevője, de pszt!"

A minap én is BMW-vel utaztam (busz, metró, willamos) és láttam, amint jópár aktivista haverod áldozatul esett a zzellenőrök kegyetlenkedésének. Személy szerint maximálisan egyetértek szeparatista törekvéseitekkel, de véleményem szerint a mozgalom eszközei közül az éhségsztrájkot törölni kellene. Tartsatok ki és dolgos népünk győzni fog!

ÜZENŐFÜZET

***Hadzsala Lacikának Budaörsre** azt üzenem, hogy ellentétben a tanárokkal, mi nem tervezzük sztrájkbizottság felállítását és a munkabeszüntetést.*

***Vas Gábornak Fótra** azt üzenem, hogy nem volt hiábavaló a hétvégi képregényrajzolásod - főleg az "Ez itt Áprili Zoltán, átlagos magyar férfi ... Kérjük, hogy zsír helyett használjon motorolajat!" alcímű reklámsorozatod tetszett. Bár csecsemő koromban még nem hordtam okulárét.*

*A **budapesti Ujfalussy Zsoltnak** köszönöm a cseppfolyóssá égetett HD-s lemezt. Megpróbálkoztam adatmentéssel, de a meghajtóm nyílása és a lemez girbegurba alakja nem volt kompatibilis egymással. Most hogy bent vagy a Csevegőben, nehogy megmondj a Bill Gatesnek, és a Dallast is hadd nézzem, jóóóó?*

***Deák Gergely** üzeni, hogy a Dezső Esztergomból üdvözli Gyulát. Én is.*

***Farkas Sanoinak Jászapátiba** azt üzenem, hogy beszélje rá a haverjait (Bolyát, Takit, Kiszabit és Viktort), hogy fizessenek ők is elő a lapra és akkor nem lesz saláta a saját példányából mire hozzákezdene az olvasáshoz.*

*A **fővárosi Szalóki Bálintnak,** aki mellesleg megszállott posztergyűjtő, azt üzenem, hogy NINCS TÖBB poszterünk, a Computer Karácsonyon úgy 5000 darabot kiosztottunk, ebből ő személy szerint legalább 120 darabot kapott. Ha jól emlékszem egy kapucnis srác voltál, aki még az installációs anyagokból is kunyizott, nemde?!*

***Simon Gábornak Budapestről** köszönöm az "életjelet", öröm volt olvasni leveled (azt a röpke 6 oldalt). A kódokat továbbpasszoltam Vári Zénék, a jobbakat hamarosan viszontláthatod a mellékletben. Stay Cool!*

***DangbirDnek** csak annyit, hogy nyugi. Nem feledkeztem el rólad, csak olyan mennyiségű és töménységű kulimászt hozol össze minden leveledben, hogy addig fektetnem kell a leveleid, amíg 3 oldalas nem lesz a Csevegő. A matematikai fejtegetéseid pedig már kezdnek a könyökvédőmön kiütközni.*

***Magamnak** üzenem, hogy a BEAVIS... szövegrészben elvetettem a sujkot. Imádom a női nemet, persze leginkább ha IGEN.*

Zolee

15 teljesen új pálya Ausztráliától Long

INDY
R A C





A nagy felbontás minden igényt kielégít.

Az Indy 500 és az IndyCar Racing sikere azt hiszem örökké emlékezetessé tette számunkra a Papyrus nevét. Az igazi csúcsot azonban a cég történetében azt hiszem a Nascar jelentette. Most pedig, két évvel az IndyCar és egy évvel a Nascar után elkészült az IndyCar második része. A programot a nagy elöddel összehasonlítva első pillantásra nehéz bármi különbséget felfedezni, hiszen nem változott az autófestő rész, ugyanolyanok a grafikai megoldások és az egész program kiköpött Nascar. Van azonban két lényeges különbség: az egyik, hogy nem húsz tök egyforma oválís pálya, hanem érdekes, változatos és látványos helyszínek között válogathatunk. A másik, hogy a Papyrus minden eddiginél tökéletesebbé tette a versenyautó finombeállításának lehetőségeit.

IRÁNYÍTÁS

Az autó irányítása normál vezetőknek egyszerű, aki azonban mindennel foglalkozni akar, az könnyen belebonyolódhat. A járművet a tűzgomb gyorsítja, a kar hátrahúzása lassítja (ha álló helyben húzzuk, tolatni kezd).

A turbó feltöltőnek 9 fokozata van. Ez autónk lóerejét növeli, s minél magasabb fokozatra kapcsolunk, annál nagyobb ez a nyereség. Igaz ilyenkor üzemanyag-fogyasztásunk megugrik és a túlzott terhelés a motornak sem tesz jót. A turbó fokozatai között az L és K gombokkal válthatunk.

Menet közben, ahogy fogy az üzemanyagunk, s egyre könnyebb lesz az autó, úgy változik folyamatosan a kocsi kormányozhatósága. A speciálisan IndyCar versenyekre készített járművekben ennek kiküszöbölésére csúszásgátló rudakat építettek az autó első és hátsó kerekei közé. Mindkét rudat a teljesen lágytól (Soft) a merevig (Stiff) állíthatjuk. Ha az autó nem reagál eléggé a kormánymozdulatokra, merevítsük a hátsó és lazítsuk az első rudakat. Amikor pedig kipördül a kanyarban, csináljuk a fordítottját. A + (merevebb) és - az első, a] és [pedig a hátsó rudat állítja. A jelenlegi beállítást a műszerfal jobb szélén az F (első) és R (hátsó) melletti csíkok hossza jelzi.



Kis felbontásnál elég szögletesek a vonalak.

Az utolsó menet közben állítható dolog a fékek egyensúlya. Normál esetben amikor megnyomjuk a féket, mind a négy keréken egyforma erővel fog. Ha ennél erősebb hatást akarunk elérni, az első kerék fékezését kell erősítenünk. Ezt az ' billentyűvel, míg ellenkezőjét a ;-vel érhetjük el. A jelenlegi állást a műszerfal B melletti csíkja jelzi.

Menet közben persze folyamatos összeköttetésben vagyunk a csapattal, s rengeteg információt kaphatunk, s küldhetünk a fedélzeti rádión (az F1-F9 gombok segítségével). Menet közben persze ezt a rengeteg gombot lehetetlen nyomogatni. Ezért célszerű a beállítások idejére megállítani a versenyt (P gomb).

F1 A legjobb és az utolsó kör ideje.

F2 A verseny állása.

F3 Megadhatjuk, hogy a következő tankoláskor mennyi üzemanyagot akarunk felvenni (< és >).

F4 Négy kerekünk külső, belső és középső hőmérsékletét kapjuk. Ezzel ellenőrizhetjük a keréknyomást és a megfelelő gumitípust. Ha egy pálya nagyon körbe megy, az is elképzelhető, hogy baloldalra más típusú



Sajnos verseny közben még nem így néz ki a táj

Beachig. Arra még úgysem vezettem...

CAR II
ING



gumit kell feltenni, mint a jobboldalra (hisz a kanyar belső oldalán kisebb az igénybevétel).

F5 Megüzenhetjük, hogy a depóba való betéréskor melyik kereket cseréljük ki és milyenre. A kerekek között a szóköz vált. A < és > a keréknyomást változtatja, az Enter a cserét kapcsolja ki-be, a ? pedig a keréktípusok között választ.

F7 Az első és hátsó szárny szögét adhatjuk meg (a változtatást majd a műszerészek végzik el). A szóközzel váltani lehet, a < és > gombokkal pedig módosítani tudjuk az értékeket.

F8 Körpályán hasznos lehet, ha a külső kerekek átmérője nagyobb a belsőnél (Stagger). Ilyenkor a két egy tengelyen lévő kerék körülbelül ugyanannyit fog forogni. Itt a < és > a két átmérő közötti különbséget állítja be.

F9 A következő beálláskor elvégzendő javítások listája.

F10 Váltás a különböző nézetek között.



A garázsban ugyanezeket a dolgokat állíthatjuk be, s emellett még néhány érdekes lehetőségünk van:

Wheel Camber: A kerekek talajjal bezárt szögét változtathatjuk meg. Erre akkor van szükség, ha a kerék külső vagy belső része jobban melegszik a másik oldalnál. Természetesen akkor megy legjobban az autó, ha az összes kerék minden része egyformán melegszik.

Shock Absorbers: Ez azt határozza meg, mennyire megy át a kocsi súlya a kerekekre. Minél keményebb a beállítás, annál nagyobb a kerék terhelése, s ezért jobban reagál az autó minden kormánymozdulatra.

Wheel Lock: Megadhatjuk, mennyire lehet az első kerekeket elfordítani. Nagy sebességű pályán ezt kicsire kell venni, hogy ne csalinkázzon az autó össze vissza. Lassú, kanyargós úton viszont jó, ha minél kisebb íven meg tudunk fordulni.

Gear Ratios: A hat sebesség áttételét változtathatjuk meg. Kis fogaskerekekkel nagy gyorsulást, de kisebb végsebességet érhetünk el.



Jó nagy rumlit okoztam ezzel az előzéssel

Autóversenyek és szimulátorok ma már egyre többen vannak. Az egyik szebb, a másik gyorsabb, s majdnem mind tökéletes. Ezek közül kilógni nem nagyon lehet. A Papyrusnak mégis sikerült valami egyedülállót produkálni, s ezt a cég a tökéletes valósághűségre törekvésével érte el. Egy IndyCar autó irányításához már nem elegendő némi ügyesség, a rengeteg jellemző beállításához komoly fizikai ismeretekre is szükség van. Ha az ember nem foglalkozik ezekkel, bizony nehéz dolga lesz, hiszen a kocsi néha 60 Km/h-val cammogva sem tud egy kanyart bevenni, máskor meg úgy megpördül, mintha jégen csúszna. A jó beállítás pedig rengeteg próbálkozást és így időt is igényel. A program azonban profi, s ezért megéri kinlódni vele. A vállalkozóknak mellesleg a fejlesztők egy 160 oldalas kézikönyvet is összehoztak segítség gyanánt.

Ami számomra a játékban furcsa volt, az az, hogy a grafika magától csak 320x200-as felbontásban indul el, ami egy minimum 486-ost és 8 megát igénylő programtól enyhén szólva gyalázatos. Igaz néhány VESA driver előkotorászása, betöltése és a parancssorban a -H paraméter megadása után már gyönyörű rajzokra is képes, de ezt magától is megtehette volna. A hanggal már kevesebb gond volt, a dübörgő motorhangok, zajok mind tökéletes élményt nyújtanak. Aki pedig még nem jutott el Ausztráliába, annak itt a soha vissza nem térő alkalom.



Egy látványos pillanatfelvétel a hirdetőhíd alatt.

576 KByte ÉRTÉKELŐ
INDYCAR RACING II
KIADJA: VIRGIN

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás
PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS 85%

C64 LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 8MB HD: 12MB VIDEO: VGA/SVGA CPU: 486DX33
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

Ásatások egy idegen civilizáció romjain

THE DIG

Egy nap Borneón különös dologra lettek figyelmesek a csillagászok: egy aszteroida há-



Hőseink megérkeztek a tett színhelyére.

rom héten belül a Földnek fog csapódni. A Hunok vezéréről elnevezett aszteroidához a NASA egy öttagú csoportot küld, céljuk: az Attilát szabályos orbitális pályára állítani a Föld körül.

A LucasArts ismét elkápráztatta a közönséget. Legújabb kalandjátékuk alapötlete nem kisebb hírességtől, mint Steven Spielbergtől származik, ám persze nem csak a történet, hanem a játék kivitelezése is brilliáns. Gyönyörű introt, átvezető rajzfilmeket nézhetünk végig, a grafika csodálatos, ám ami az egészre felteszi a koronát, az az eszméletlenül eltalált hangulatos zene, a tökéletesen a helyszínekhez igazodó lépészajok és egyéb hangeffektek, az egész jobb mint egy mozifilm. Az irányítás roppant egyszerű, még beszélgetni is rajzolt ikonokkal lehet, hősünk hangja pe-



Az ásatások kezdete: a bajok kezdete.

dig nem más, mint - ki gondolná - a T1000-es modell a T2-ből. Ám nem is szaporítom a szót, következzen a történet:

KUTATÁS AZ ATTILÁN

A mi feladatunk a csoport katonai vezetőjének, Boston Low parancsnok megszemélyesítése lesz. Amint megérkezünk, nyomban szóljunk be a rádiónkon a hajóba Coranak, hogy kiteheti a szerszámosládát. Toljuk a ládát az aszteroidához, nyissuk ki, s vegyünk ki belőle mindent. Libegjünk az Attila 2. negyedéhez. Ott az antigravitációs ásóval simítsuk le az aszteroida felszínét, s erősítsük oda az Alpha jelzésű töltetet, s helyezzük is üzembe a kulcsunk segítségével. Most menjünk az aszteroida 3. negyedéhez, s ott a normál ásóval feszítsük le a termetes sziklát a felszínről. Erősítsük a helyére a másik töltetet, a kulccsal ezt is aktivizáljuk. Mehetünk is vissza a hajóhoz, ahol szóljunk be Kennek, hogy minden készen áll.

A robbantás sikerül, az asztronauták visszatérnek az Attilához, hogy megvizsgálják az eredményt. Az egyik töltet nyomán egy hatalmas lyuk keletkezett, azonban kiderül, hogy a járatot nem is a robbantás okozta, hanem már ősidők óta ott volt. Ennél is érdekesebb viszont, hogy a járat alján idegen civilizációra utaló szabályos domborulatokat, és egy fémlapot találunk. A zéró-gravitációs ásóval tisztítsuk meg a kiszögelléseket, így további három fémlap kerül elő. Nyomjuk meg mindegyi-



Sajnos Brinken már nem segíthetünk...vagy még is?

ket, mire azok beesnek valahova az Attila belsejébe. A legnagyobb lap helyén ereszkedjünk le mi is. Egy hatalmas terembe érkezünk, a végében egy állvánnyal. Szedjük össze a fémlapokat, s rakjuk ki belőlük az állványon látható négyszöget. A négyszög háromszöggé alakul: úgy tűnik beindítottunk valamit, az Attila megmozdul...

VALAHOL A VILÁGEGYETEMBEN

Egy teljesen új, idegen világba érkeztünk, az Attila ezek szerint egy idegen csillaghajó volt. Nézzünk akkor körül. Először is az idegen űrhajó roncsait keressük meg. Menjünk be, s nyissuk ki a ládára emlékeztető tárgyat. Egy kék gömb kerül elő, benne egy nyíl mindig egy irányba mutat. Ezután rángassuk le a lelógó drótot, mire valami szellem féle jelenségnek lehetünk szemtanúi, ami egy különös rudat hagy maga után. Vegyük fel a rudat és a leszaggatott drótot is. A következő hely egy temetőre emlékezteti hőseinket. Szedjünk fel egy agyarat az idegen csontok közül, majd ássuk ki az egyik sírt, s az így előkerülő állkapcsot is vegyük magunkhoz. Menjünk az utolsó lehetséges helyszínhez, s ott vegyük elő a kék gömböt. A nyíl itt



Az idegenek metrója egy kicsit más formatervezésű mint a földi társa.

egy bizonyos pontra áll rá, ott kezdjünk el ásni. Előkerül a gömb által fogott jel kibocsátója: egy karperec. Menjünk vissza az érkezésünk helyszínére, ahol ismét megjelenik a szellem, s ezúttal ő is egy pontot mutat nekünk.

Kezdjünk ásni a jelzett helyen, mire hamarosan omladékony talajhoz érünk. Ekkor Brink arra hivatkozva, hogy archeológusként ő az erre kiképzett ember, átveszi a veszélyes feladatot. Úgy tűnik azonban, hogy Brink képességei sem elegendők a dologhoz: alig kezdi meg az ásást, a talaj beomlik, s Brink a törmelék között leli a halálát. Ezután ráadásul Maggie - aki köztudottan mindig is a maga ura volt - úgy véli, jobb ha különválva folytatjuk a vizsgálódást, s bármennyire is tiltakozik Low, távozik. Járjunk körbe a teremben: így négy kóddal nyitható ajtót fedezhetünk fel, valamint egy ötödiket, ami vélhetően a már ismert fémlapokkal fog kinyílni. Hozzá az első fémlapot meg is találhatjuk a teremben, valamint egy újabb, ezúttal lila rudat vehetünk fel, amit megvizsgálva, az egyik ajtót immár ki is nyithatjuk... Azaz nyithatnánk, ugyanis a



Az életkristályok megtalálása: Brink innentől kezd furán viselkedni.



Még a Loch Ness-i Szörny itteni társával is meggyűlik a bajunk.



A háttérben egy gyönyörű táj, s ki gondolná: két monitor.

szigeten sehol sincs energia. Keressük meg az energiaforrást, a sötét folyosóval szemben. Ha lemegyünk az idegen fénygenerátorhoz, már láthatjuk az "áramszünet" okát: az egyik lencse kiesett a foglalatából. Ugyanitt két panelt találhatunk: az egyiken csupán egy gomb van, a másikon viszont egy egész billentyűzet. A dolog egyszerű: a billentyűzettel a generátor szerelődarujának adhatunk parancsokat, tehát egy programot kell bepötyögnünk, hogy felvegye a daru a lencsét, majd visszahelyezze. A billentyűkiosztás értelemszerűen: a középső gomb az állj/lerakni/felvenni, körülötte vannak az irányok, a bal szélen pedig az egy parancs kihúzása, illetve az egész program törlésének a billentyűi. A darut a másik panel gombjával indíthatjuk.

Steven Spielberg ismét egy fantasztikus világba invitál minket, ezúttal a PC-nk képernyőjén keresztül.



Ha a helyén van a lencse, az energiaellátás helyreáll, tehát kinyithatjuk az első ajtót a lila rúd kódját beütve a sötét járattól balra eső ajtó panelén. Mielőtt azonban távoznánk a generátortól, feszítsük le a szerkezet oldalán lévő fedőlapot, s vegyük ki a kék kristályt.

AZ ELSŐ AJTÓ

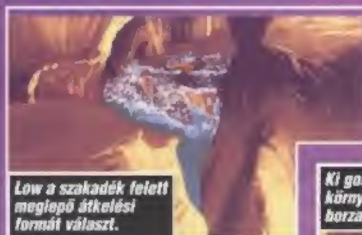
A kinyílt ajtón keresztül egy különös barlangba jutva egy gombot fedezhetünk fel. A gomb megnyomására az itteni metró jön működésbe: egy hatalmas gömb gördül be. Szálljunk be. Egy újabb barlangba érkezünk. Egy meglazult kőajtóra figyelhetünk fel, de ezt egyelőre hagyjuk, menjünk tovább. A szerpentinen haladva egy újabb szerkezetbe botlunk, amivel - amint az ismét megjelenő szellem mutatja - egy fényhidat építhetünk ahhoz a különös kristály alakú valamihez, ami a generátor megjavításakor jött létre. Tehát annyit kell tennünk, hogy a panelen a gombot addig tartsuk nyomva, amíg a kis képernyőn a fény el nem ér a középpontig. A későbbiekben mindegyik ilyen szerkezetnél majd ugyanígy kell tennünk, ha esetleg valahol nem indulna be rögtön, a gép melletti lencsén kell állítani. Ezeken a hidakon a továbbiakban gyorsabban közlekedhetünk majd a szigetet körülvevő ormok között. Egy oromhoz immár tehát áll a híd, most azonban menjünk tovább. Hősünket a következő hely egy múzeumra emlékezteti, ugyanis különböző animált szemléltető ábrákat nézhet végig azokon a háromszög alakú valamiken, amik valójában monitorok. A helyiségben ezeken kívül találhatunk még egy kőtáblát, két zöld kristályt, és egy piros rudat. A továbbvezető járaton keresztülhaladva végre megtalálhatjuk Maggiet, aki mint elmondja, megtalálta az idegenek "könyvtárát", már "csupán" a számítógépen megjelenő írásjeleket, és az alkalmazott nyelvet kell megfejtenie.

Menjünk vissza Brink holttestéhez, s a múzeumban látott ábrát követve törjük szét felette az egyik kristályunkat. A kísérlet sikerül: a kristáy energiája feléleszti Brinket, immár tehát mindenki örömére ismét teljes a csapat. Menjünk Brinkkel is a metrón, s az ő segítségével nyissuk ki a meglazult kőajtót. Az ajtó mögött egy bádogdobozt, ami Brink véleménye szerint egy bomba, s egy rakás zöld kristályt találunk. A kristályok felett megjelenik ismét a szellem, s mielőtt eltűnik, egy koponyát formáz meg. Hősünk szerint ez egy figyelmeztetés volt, de Brink úgy gondolja, hogy csak a halált jelképezte, amit a kristályokkal legyőzhetünk, így tehát végül mindketten magukhoz vesznek néhány kristályt. Most menjünk le a tengerpartra, ahol hirtelen egy hatalmas víziszörny merül fel, s az ott falatozó teknősbékaszerű lényből csupán a csontokat hagyja meg nekünk. Miközben Low előbújik fedezékéből, meglepődve konstatálja, hogy Brink eltűnt, bújócskát játszik velünk, úgy tűnik tehát, hogy a kristályok nem egészen a régi Brinket hozták vissza a halálból. Folytassuk a vizsgálódásunkat. A játék egyik legnagyobb pontosságot igénylő része következik. Össze kell raknunk a teknőc csontvázát, de úgy, hogy minden porcikája a legnagyobb pontossággal kerüljön a helyére. Ha felmegyünk a part mellől, az út mentén találhatunk egy megkövült ugyanilyen maradványt, tehát azt tanulmányozhatjuk. Ha kész a váz, helyezzük közé a mi kis módosításunkat: a bombát. Ekkor élesszük újra a kristályokkal, mire hamarosan megjelenik a szörny is, akinek persze kissé megfekszi a gyomrát az ajándékunk. Immár alámerülhetünk a tengerbe, ahol egy barlangban pedig egy sárga rudat és egy újabb fémlapot találunk.

ÚJABB KÉT AJTÓ

Nos, immár két újabb ajtót is kinyithatunk: a beomlástól jobbra lévőt, a piros rúd kódjával, és az omlástól balra lévőt a sárga rúd kódjával. Mindkét ajtó mögött újabb metróállomásokat találunk, ám csak az utóbbinál működik a hívógomb. Ismét utazzunk tehát. Megérkezvén először is egy tengerparti szakadék állja az útunkat. Odafele átkelni a tenger hullámzása segítségével tudunk, a vissza vezető utat pedig a túloldali kő ledöntésével biztosítsuk. A művelethez az ásót használjuk. Menjünk tovább a vízeséshez, indítsuk be itt is a fényhidat, majd lépjünk be a zuhatagtól jobbra lévő barlangba, s ott vegyük fel a kék rudat. Ezután a vízesés másik oldalát látogassuk meg, ahol már végre egyszer egy nyitott ajtót találnánk, de abban a pillanatban egy pocokszerű kis lény kilopja az ajtó panelének egyik alkatrészét, s az ajtó lezárul. Valahogy el kéne kapni a kis gonosztevőt: vegyük fel először is a tiplit, ezt helyezzük be a termetes kerék tengelye helyére, akasszuk rá a hatalmas horgot, vegyük fel a borda-maradványokat, ezt helyezzük rá a horogra, s az egészet támasszuk ki a szintén ugyanitt fellelhető vasrúddal. Kész is van a csapda, de mivel nincs csali, juhászkutyát kell játszanunk. Zavarjuk tehát ki az egeret valamelyik lyukból, majd amikor a nagy kerék mellett megáll, gyorsan kerüljük meg, s a háta mögé érve tereljük a csapdába. Akasszuk a foglyul ejtett rágcsálóra a karkötőnket, eresszük ki, s a vasrudat

se felejtsük ott. A pocok persze rögtön a vackába iszkol, ám immár nyomon követhetjük. Szélesítsük ki a barlangja nyílását az ásónkkal, majd bent vegyük elő a kék gömböt. Már meg is van, hol van a pocok, tehát ismét elő az ásót. Elő is kerül a zárszerkezet darabja, már csak az a dolgunk, hogy a helyére rakjuk, s visszaillesszük a lehullott fedőlapot. Nyomjuk meg a megjavított panelt, s lépjünk be a kinyílt ajtón. Egy kisebb kupolába érkeztünk. Először is vegyük fel az újabb fémlapot, és a zöld rudat. Ezután vegyük magunkhoz a két pálcát az állványról, s irányítsuk az egyiket a kupola tetejénél világító halvány fényre, így egy kis planetáriumot hozunk működésbe. A két különböző pálcával a bolygó két holdját mozgathatjuk a megfelelő pozícióba: úgy kell beállítanunk, hogy a nagyobb hold a fényforrás felé álljon, s a kis hold fogyatkozást hozzon létre a nagyobb holdon, tehát a nagy hold, és a bolygó között álljon. Ha jól csináltuk, rögtön láthatjuk is az ügyködésünk eredményét: a holdfogyatkozást.


Low a szakadék felett meglepő átkelési formát választ.

Menjünk vissza az ajtókhoz, ezúttal azonban a sötét folyosón menjünk át a zseblámpánk segítségével. Az üvegfolyosóba érve nyissuk ki a gombbal a légzsilipet, lépjünk bele, s az ott lévő gombbal zárjuk le és nyissuk ki a továbbvezető zsilipajtót. Egy tenger alatti üvegfalú terembe érkeztünk. Vizsgáljuk meg középen a panelt, s illesszük a kék rudat a rajta lévő lyukba. Ekkor két másik rúd is kiemelkedik, a teendő pedig: clickeljünk rá a fénytelen kristályra, majd a három rudat úgy állítsuk, húzogassuk, tologassuk, hogy a kristály minél világosabb legyen. Ha sikerül elérnünk a legfényesebb pontot, a kristály felgyullad: ezzel aktivizáltuk az eddig nem működő földalattit. Hát akkor utazzunk is vele. Az új helyen először is egy kiszáradt fa mellett valamilyen fedőlapra lehetünk figyelmesek, ezt távolítsuk el az ásóval. Lemászva egy sírbolthoz hasonlítható helységbe érünk: gyűjtsunk világosságot a kék kristályt a falon lévő lyukba helyezve. Most lépjünk rá a két félholddal díszített kőre, mire kinyílik a sírbolt teteje. Támasszuk ki a kőlapot a vasrudunkkal, s másszunk ki. Tisztítsuk le a koszt a kinyílt tetőről, így egy lencse válik láthatóvá, ami a holdfogyatkozás fényét a terembe irányítja, s egy idegen lényt ábrázoló szobrot varázsol elő. A szobor azonban, amint hozzáérünk nyomban eltűnik, s csak a talapzata marad hátra. Folytassuk útunkat, s itt is kapcsoljuk be a fényhidat. Továbbhaladva megtalálhatjuk Brinket is, aki egy idegen szerkezetet akar mindenáron üzembe helyezni, s emiatt hanyagolja a társaságunkat.

AZ IDEGEN

Menjünk vissza az utolsó még zárt kódos ajtóhoz, s nyissuk ki a zöld rúd mintája segítségével. Az ajtó azonban valami miatt nem nyílik, valószínűleg a panel nem kap áramot. Feszítsük le a panel fedelét az agyarunkkal, s kössünk rá kakaót a drótunkat hozzá és a kilógó szikrázó vezetékhez csatlakoztatva. Ha jól csináltuk, újabb metrózás következik, az új helyszínen pedig keressük meg a térképszobát, a közepén egy géppel, melybe a rudakon olvasható kódokat lehet beütni. Üssük be a sírbolthoz vezető kódot,


Ki gondolná, hogy ilyen festői környezetben mindenféle borzalom rejtőzik?


Ügyködésünk eredménye: a kettős holdfogyatkozás.

mire a megjelenő képen Low felfedezi, hogy a szobor talapzata alatt további helyiségek rejtőznek. Menjünk tovább az itteni fényhíd gépéhez, ami azonban sehogy sem akar működni. Feszítsük le az oldaláról a fedőlapot, s az alatta lévő ábrán a fényt úgy irányítsuk, hogy mindegyik prizmát érje, s a megfelelő színű fény a megfelelő színű kristályhoz érjen. Könnyítésül eláruljuk annyit, hogy a fényforrást a legalsó prizmára kell irányítani. Ha ez megvan, kapcsoljuk be az itteni hidat is. Menjünk vissza a sírboltba, s álljunk rá a talapzatra, ami voltaképpen egy lift. Lent egy különös védelmi rendszer jön működésbe: egy lyukból egy kristály esik ki, így felélesztve egy többszáz éve halott házőrzőt. Ám mint már tapasztaltuk, a feltámasztottakat nem nagyon bírják a társaságot, tehát a másik házőrzőt pedig mi keltsük életre. Az ötlet jó volt: a két szörny végez egymással. Illesszük az elsőnek felvett rudunkat az ajtó melletti lyukba. Egy piramisba zárt halott idegen lényhez jutunk. Használjuk a rudat a piramis panelén is, majd élesszük fel a lényt. Ügyködésünk sikerrel jár, ám az idegen egyetlen szavát sem értjük, a piramis viszont a "beszélgetés" után visszazárul.

AZ ÓRIÁSSZÖRNY

Low rögtön fel is hívja Maggiet a nagy újsággal, s Maggie is éppen jó híreket közöl, mivel megfejtette az idegen nyelvet, ám a beszélgetést egy hatalmas ízeltlábú szakítja félbe, aki magával ragadja Maggiet. Hősünk hiába hívja Brinket, az továbbra is önkényes rádiócsendet tart. Keressük fel tehát személyesen, ám mivel még így sem hajlandó segíteni, folyamodjunk cselhez: az elemlámpánkkal riasszuk fel a Brink melletti barlangban tanyázó denevérekhez hasonlító kreatúrákat. Szerencsétlen Brink már is fejvesztve menekül, ezalatt csórjuk el a kristályait. Hogy visszakapja őket, kénytelen követni minket. Keressük fel a térképtermes ormon az óriáspók fészkét. Szóljunk Brinknek, hogy terelje el a szörny figyelmét, azalatt mi pedig menjünk az itteni vízesés mögé, s ott a kétömb eldöntésével tereljük a Maggie melletti rácshoz a vizet. Menjünk vissza Brinkhez, s közöljük vele a tervünket a rácsról. Brink elég eszement tervnek tartja, de mivel nem tud jobbat, szól tehát Maggienek, hogy a megfelelő pillanatban majd nyissa ki a csatornafedőt. A terv beválik, ismét együtt tehát a csapat. Low azt akarja, hogy ez így is maradjon, ám ezzel csak Brinket uszítja magára, aki erőszakkal visszaveszi a kristályait, és távozik.


"Életre keltsem? Vajon barátságos? Reméljük az."

AZ IDEGENEK TÖRTÉNETE

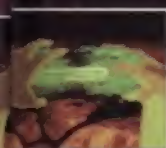
Mivel Maggie immár érti az idegenek nyelvét, beszéljünk ismét a piramis foglyával. Mint kiderül, magával az élet-kristály feltalálójával beszélünk, ám az is kiderül, hogy a kristályok való-

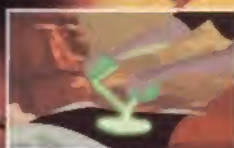
Amputáció érzéstelenítés nélkül. Brink egész jól viseli.













ban veszélyesek: bár a testet újra életre keltik, a lelket a kristály eszelős rabjává teszik. Ráadásul a kristály a Feltalálónak csak a második legnagyobb tévedése volt: a legnagyobb hibája a "Szem" megteremtése volt, amivel a népét egy kizárólag mentális síkra, a 6-os téridőbe vezette. Ott ugyan valóban örök életet élhetnek, ám csak későn vették észre, hogy valójában mennyire sivár, és unalmas élet az, s immár nem képesek visszatérni. Ezért nem találtunk tehát senkit. Azt is megtudjuk, hogy hazatérésünkre csak egy remény van: ha megmutatjuk a népének a visszavezető utat, azok képesek lesznek egy új űrhajót építeni nekünk.

Keressük meg a térképtermes ormon a metróállomástól nem messze a tengerparton a villogó köveket, amit megvizsgálva Maggienek felrémlik valami. Segítsünk neki: mutassuk meg a kőtáblánkat, mire eszébe jut a dolog, s működteti a villogó panelt. Ennek eredményeként egy sziget jelenik meg egy másik dimenzióból, a belsejében egy barlangban pedig megtaláljuk az utolsó fémlapot. A fémlapokkal tehát nyissuk ki az utolsó ajtót, ám előtte még kéne keresni Brinket, hiszen ki tudja, vissza térünk-e onnan. Induljunk a fényhíd felé, hamarosan hatalmas rengés rázza meg a szigetet. Brink jelentkezik a rádión kétségbeesetten, hogy beszorult a planetáriumnál a vízesés melletti hasadéknál, menjünk tehát oda. Brink kezét teljesen szétpréselte a szikla, így drasztikus megoldást kell alkalmaznunk: amputációt kell végrehajtanunk az állkapocscsonttal. Brink csodálatos módon még el sem ájul, majd egyezséget köt velünk: hajlandó követni minket, ám ha a fémlapok nem juttatnak minket haza, többé ne számítsunk rá. Helyezzük akkor hát a helyére az összes fémlapot. Ahogy vártuk, kinyílik az ajtó, ám Brink-et ez nem hatja meg, véleménye szerint ezzel az egyezség véget ért, s visszamegy a gépéhez.

A Maggiet fogva tartó óriáspók jól beleolvad a környezetébe. Egyáltalán látja valaki?

Brink keze beszorult, ezért egy kissé ideges. Vajon hogyan segíthetnénk?

Brinknek itt már végleg elment az esze: egyezkednünk kell vele a kristályok miatt.

BRINK ŐRÜLETE

Mi újabb metrózás után egy hatalmas géphez juthatunk. Vizsgáljuk meg legalul a panelt, helyezzünk be a két oldalsó résbe egy-egy kristályt, majd vizsgáljuk meg a középső üres rést: úgy tűnik valami hiányzik belőle. Kérdezzük a gépről Maggiet: szerinte a Feltalálónál kell érdeklődni. Fent indítsuk be itt is a fényhidat (a fészket lökjük le a gépről) , s kövessük Maggie tanácsát. A Feltalálót kérdezzük ki a gépről, ami mint megtudjuk a "Szem"-et fogja kinyitni, majd a hiányzó részről kérdezősködjünk, mire végül nagy nehezen ad egy útbaigazító újabb rudat, ám figyelmeztet, nagy árat fogunk érte fizetni. Ezt a kódot üssük be a térképterembe, s máris láthatjuk a keresendő helyszínt: egyanitt, a térképterem ormán, a tengerparton kell kutatnunk. Irány akkor hát a tengerpart, ahol a kövek alatt meg is találjuk a hiányzó részt.

Igen ám, de amikor épp visszahelyeznénk, ismét megjelenik Brink, s eszét vesztve immár követeli az összes élet-kristályt, beleértve a gép működéséhez szükségeseket is. Miután elvitte őket, menjünk utána, s kössünk újabb egyezséget: mi odaadjuk neki a számára is szükséges hiányzó részt, de miután használta, ő nekünk adja a kristályainak a felét. Ezután helyezzük a gépébe a hiányzó részt. A gép azonban Brink nagy bosszúságára csupán két kristályt állít elő, Low pedig úgy véli, ez mindkettő őt illeti, hiszen az összes többi még így is megmarad Brinknek. Brink szerint ezzel szószegők lettünk, s mikor kivesszük a számunkra is szükséges részt, végleg felmegy benne a pumpa. Nekünk esik, ám amikor egy kővel agyon akar minket ütni, megszédül, s a mélybe zuhan...

A VISZONTAGSÁGOK VÉGE

Most már tényleg indítsuk be a gépet: helyezzük vissza a két kristályt, és a hiányzó részt a billentyűzetbe, majd szóljunk Maggie-nek, hogy indíthatja a gépet. Az indítás során azonban egy alkatrész beszorul, minek köszönhetően Maggie a gép áldozatává válik. A Feltaláló tehát igazat mondott: nagy árat fizettünk. Menjünk az immár kinyílt "Szemhez", azaz a fényhidak találkozásához, ám hirtelen még egy utolsó "házőrző" kerül elő. Ettől viszont már könnyű megszabadulni: csupán a fényhidat kell alóla kikapcsolni. Végül tehát mégis beléphetünk a "Szembe", ahol meg is találjuk a kaput a 6-os téridőbe. Immár csak a végkifejlet megtekintése van hátra, ami azonban legyen meglepetés, egyet azonban elárulhatok: a látszat ellenére a történet persze amerikai módra teljes Happy Enddel zárul.

Még egy utolsó házőrző a "Szem"-et védi.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

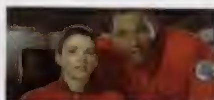
THE DIG — KIADJA: **VIRGIN**

grafika	10/10
hang/zene	10/10
kezelhetőség	10/10
kihívás	6/10 (PITE — KORREKT — KEMÉNY)

ÖSSZHATÁS **97%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 8MB HD: 1MB VIDEO: VGA CPU: 486DX2 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

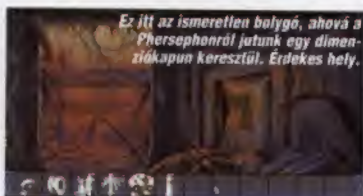
MISSION CRITICAL




Kellemes filmbejátszások tarkítják a játékot. Néha talán sok a duma, de az űrjelenetek kárpótólnak érte.

BALESET A PHERSEPHONE-NÁL



Ez itt az ismeretlen bolygó, ahová a Phersephonról jutunk egy dimenziókapun keresztül. Érdekes hely.



A reaktor, ahol versenyt futva az idővel helyre kell hozni a hűtőrendszert.



Egy kép szintén az ismeretlen bolygóról - a környezet csúnya eseményekről árulkodik.

Csendesen úszott a méla, fekete űrben a USS Lexington és társhajója, a Jericho. A hajó valódi küldetéséről talán csak ketten tudtak - a kapitány és Tran. A Lexington éppen orbitális pályára készült állni a Phersephone körül, amikor a taktikai monitoron vészjelzések jelentek meg és ellenséges drónok bukkantak elő a bolygó másik oldaláról. Az Egyesült Nemzetek Dharma cirkálója várta a Lexingtont 12 továbbfejlesztett harci drónnal. A Lexington sorsa megpecsételődni látszott...: A csata néhány percig tartott, amíg a Dharma drónjai megsemmisítették a Lexingtonéit, s a két hajót harcképtelenné tették. A Lexington legénységét evakuálták, csak egyvalaki maradt az egyre forrósodó reaktorú és szétlyuggatott Lexington fedélzetén...

Természetesen a játékos. S itt kezdődnek a kalandok igazi Legend-stílusban. A grafika természetesen SVGA, tele-tele animált részekkel és filmbetétekkel. Egész jók lettek az űrjelenetek - ha a látvány nem is ér fel a Rebel 2-vel. A játék helyszínei közti mozgások mind-mind animáltak - így nem véletlen, hogy 3 CD-t töltött meg. A hangok és zenék profik, a zene tökéletesen illeszkedik a cselekményekhez. A kezelésre nem érdemes sok szót fecsérelni: a képernyő alsó részén helyezkednek el tárgyaink, s ha valamire - akár a képernyőn, akár az inventoryban - kattintunk, megjelennek a hozzá kapcsolódó igék. A fenti sávban találunk minden lemezkezeléshez és beállításhoz szükséges opciót.



TENNIVALÓK A LEXINGTONON

A játék hangulata végig elég nyomasztó - egyedül a végtelen űrben egy hatalmas, sérült űrhajó fedélzetén, mely bármelyik pillanatban felrobbanhat. Sehol senki, a kommunikációs vonalak halottak. Ami most következik azt túlzás leírásnak nevezi, de a fontosabb eseményeket igyekszem felsorolni. Két életbevágóan fontos feladatunk: helyreállítani a reaktor hűtőrendszerét és kijavítani a sérülést. Elsőként vegyük ki a helyi számítógép feletti tárolóból a javítókészletet, és hozzuk rendbe a 2-es szinten a sérült kabin falát. Ezután keressük meg a Geiger-számlálót és az anyagvizsgálót a kutatólaborban (5-ös szint). A számlálóval ereszkedjünk alá a reaktorban a kezelőig, ahová a sugárzás miatt nem megy a lift (csak ott menjünk le egy szintet, ahol a műszer nem jelez sugárzást). A reaktor hűtőrendszerének helyreállítása a Pipemania játékra emlékeztet: nyissuk ki az egyik csapot, lépjünk be a terminálba, s a csövek helyes forgatásával juttassuk el a vizet a reaktorba, majd a heat ext.-be, s végül vissza a tankba. Ezen a helyszínen találjuk a lángvágót. Bejutva Poole szobájába (kód Falcon szobájában) vegyük fel, majd hasítsuk szét a multitoollal a hajómodellt. Benne érdekes iratokra, egy retina-dekóderre, egy adó-vevőre és egy kulcsra lelünk. A dekóderrel nyissuk ki a széfet (2-es szint), s vegyük megunkhoz a Hype-ot és a VR-maszkot. A konferenciateremben nyissuk ki a kulccsal a búrát, s az alatta lévő modellből szedjük ki a bombát és hatástalanítsuk. A VR vetítőből, miután elszakítottuk a drótját, vegyük ki a modult és a 2. szinten a raktárból is gyűjtsünk be a modulokból. A radartányért az űrben kell magjavítani az imént említett modulokkal - az űrruhához használjuk a lángvágó oxigénpalackját (szétszerelés multitoollal). A lángvágóval juthatunk be a komputerterembe (nem árt használni a kódot, melyet egyik számítógépben találunk, vagy a medálról kikövetkeztetjük - 3.141), ahol le kell kapcsolni a rendszert, majd újra vissza. Miután működik a kommunikációs rendszer, a 2-es szinten lépjünk be a COMM rendszerbe, és létesítsünk kapcsolatot műholdon keresztül a Jericho-val, s vezéreljük ide a landolót (kódszó a főkomputerben - jacobs ladder), majd lépjünk kapcsolatba bázisunkkal (ld.:starchart), akik erősítésről biztosítanak. A landolót dokkoltassuk, majd a parancsnoki hídon adjuk be magunknak a Hype-ot, vegyük fel a VR-maszkot, kapcsoljuk rá a drótot és csatlakozzunk rá a taktikai konzolra. Itt meg kell vívni 8 gyakorló csatát és 2 éleset, majd jöhet a leszállás a Phersephone-ra. A bolygón nem lesz sok dolgunk: csak a lángvágót és a bombát majd a betöltött szondalövőt kell használni a bejutáshoz. Miután sikerült helyrehozni az időkaput, egy idegen világba jutunk - ami nem is olyan idegen az L.A.-s rendszámtábla megtalálása után... Még csak annyit, hogy a fekete toronyba a robotokat kövessük. Ezután még négy helyszín következik - mindegyiken csak egy-egy dolgot kell megoldanunk. Mindenesetre érdemes meghallgatni az elektromos lényekkel folytatott beszélgetést...

Ötletekben gazdag, szépen kivitelezett, animációkkal tűzdelt - ámde kicsit nyomasztó kalanddal van dolgunk. Véges-végig egyedül, másokkal esetleg csak a monitorokon találkozunk. Mindennek ellenére odaragaszt a számítógép elé.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

MISSION CRITICAL — KIADJA: VIRGIN

grafika	8/10
hang/zene	9/10
kezelhetőség	9/10
kihívás	6/10

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **85%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 5MB VIDEO: VGA/SVGA CPU: 486/33 CD: 3 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



Azt hiszem a szórakoztatóipar majd minden ága összefonódott egymással. Készült már filmből játék, játékból film, játékból könyv és könyvből játék. A Shannara az utolsóra remek példa: Amerikában a bestsellerként emlegetett fantasy könyvsorozatból készítettek egy adventure/szerepjátékot, melyet - az igazat megvallva - kizárólag a kalandjátékok közé lehet sorolni. A könyvsorozatból a Legend készített egy gyönyörű játékot - így a grafika és zenék minősége minden elvárásnak megfelel, s a sztorit természetesen a könyv írójával készíttették el. A végeredményt sikerült felpréselni egy CD-re, s a hatalmas díszdobozba még egy 800 oldalas könyv is belefért - a Shannara Kardja epizód.

MIELŐTT BELEVÁGNÁNK...

A programot minden tekintetben a '95/96-os év elvárásaihoz igazították: Windows 95 alatt is fut, szinte az összes létező hangkártyát kezeli, fantasztikus SVGA grafikát használ. Ami meglepő, elfut 4MB-on is, de ilyenkor érdemes lekapcsolni a zenét, esetleg a hangokat is, mert főleg a filmbejátszások alatt sok galibát okozhat a kevés memória. A játék egyébként nem csupán a kalandinterfészt használja: bóklászásaink során megjelenik Shannara térképe, ahol utazhatunk, de mindig figyeljünk a szörnyekre: kerüljük őket, s ha színük pirosra vált, húzzunk el a közelükből, mert kiszemeltek maguknak. Ha netán mégis összeakaszkodunk néhány szörnnyel, a csataképernyő jelentkezik be, ahol a következőket tehetjük: az attack gombbal támadunk, a defenddel védekezünk, a retreattel megpróbálunk meglutamodni, az ordersszel pedig parancsokat oszthatunk társainknak. Túl sok értelme nincs, talán az segít a csatában ha mindenkinek (everyone) azt mondjuk, hogy a leggyengébbet támadja (attack the weakest). Ha valami különleges parancsra van szükség, azt úgyis feltüntetem a leírásban. Egyébként szerény véleményem szerint nyugodtan megkímélhettek volna ettől a csatabetéttől a készítők...

SHADY VALE

Jak (akit mi alakítunk) éppen összeveszett apjával, s kiment horgászni a patakhoz. Először vegyük magunkhoz a könyvet, melybe Jak folyamatosan feljegyzi a vele történteket, illetve mi is írhatunk bele kedvünkre. Ezután vegyük magunkhoz a botot és a horgászbotot. Húzzuk félre a faágakat a pecabottal, majd kössük hozzá a botot. Így elég hosszú lesz, hogy elérjük a kakukkfészket, s kiemeljük belőle a nyakláncot. Ebben a pillanatban jelenik meg a túlparton egy szörny, s a játék átvált csatamódba. Mindegy mit teszünk, rövid idő elteltével megjelenik Allanon, aki évekkel ezelőtt apánkkal együtt győzte le Bronát, a gonoszt Shannara kardjával. Allanon szörnyű hírekkel fogad: Bronát megidézték, s szelleme már hatalmas sereget verbuvált, harcosai közül eggyel az imént találkoztunk. A hírek szerint Shannara kardját is megrongálta, úgyhogy először a kardot kell helyrehozni - csak utána nézhet bárki is szembe a gonosszal. Nekünk azt a feladatot adja, hogy jussunk el Leahba és értesítsük a királyt a fejleményekről, addig ő Shady Vale-ben marad apánkkal, hisz erre tart a szörnyek egy csapata. A beszélegetés alatt sokmindenről kikérdezhetjük Allanont - mindegy a sorrend, a játékot nem lehet a párbeszédekkel elrontani. Ahol netán "élesbe" megy a beszélgetés, ott leírom a helyes kérdéseket/válaszokat.

A játék átvált térkép üzemmódra, s mi induljunk keletre. Útközben összetalálkozunk a fatörzs alá szorult Shellával. Toljuk a követ a fatörzs alá, majd billentsük fel a horgászbot segítségével. Shella a legjobbkor szabadul - épp egy szörny jelenik meg mögöttünk, akit egy jól irányzott lövéssel leterít. Rövid beszélegetés után kiderül, hogy a nyakláncát indult el keresni, melyet egy madár lopott el - véletlenül pont erre akadtunk rá az imént.

Ismét a térképre kerülünk, induljunk el keletre, majd a folyó mentén menjünk északra, amíg átgázolhatunk. Ismét az útra térve néhány lépésnyire van Leah.

Leahban - tudni kell, hogy Shella a király leánya - szomorú hír fogad: a király ágynak dőlt, és senkivel sem beszél. Menjünk be mi is hozzá Shella után, s kezdjünk el

A játék könyvalapja Amerikában már bestseller. Lehet, hogy a játék is az lesz?


A jó öreg Brendel kuma. Öreg, bölcs és jól bánik a baltával.


Egy csatajelenet - a rend kedvéért. Azt hiszem ez az, amit nyugodtan kihagyhattak volna a játékból.


Jelenet az intróból. Brona megidézése.


Együtt a csapat, az öt táj képviselői, tehát megkezdődhet Shannara kardjának összeforrasztása.



A rosszarcú kertész Brona egyik alattvalója - csak kicsit elvarázsolta magát. Sok gondunk lesz még vele!

nyomozni: vegyük fel az éjjeli szekrényéről a teásbögrét, s mutassuk meg a gyógyszerésznek, aki a város elején lakik. Rövid vizsgálódás után kideríti, hogy megmérgezték a királyt. Természetesen van ellenszere is, de ahhoz kéne a Dogwood fa szirma, ami ebben az évszakban nem virágzik. Vegyük el a zöld löttyöt (1. válasz) és sétáljunk ki a kertbe. Öntözzük meg vele a Dogwood fát, mire az kivirágzik. A király házában potpourrira lelünk és némi fa-



Itt kezdődik a játék. Ekkor hősünk még mit sem sejt kalandjairól.

szénre is szert tehetünk, ha leöntjük a melegítő tetején álló edény tartalmával a parazsat. Húzzunk vissza a gyógyszerészhez, akit holtan találunk. Kapjuk ki a kezéből az ellenszérum receptjét. A mozsárban készítsük el az ellenszert, s vigyük el a királynak. A király meggyógyul, közben Allanon is megérkezik és közli, hogy Tyrsisbe kell mennünk Shannara kardjáért. Shella és Jak nagyon összeszoktak, de Shellát nem engedi apja ilyen veszélyes kalandra - így a főkapu helyett más utat kell keresnünk. Mutassuk meg Shella nyakláncát a szolgának, mire az közli, hogy úrnője a könyvtárban vár. A könyvtárban érdekes falidíszt találunk: egy sárkányt, melynek a szemébe pont beleillik a nyakláncon lógó kis medál...

A térképen induljunk nyugatra, majd északra. Az út elvezet a folyóig, ahol ismerősbe botlunk: a Leah-i kertész az, aki az első perctől gyanús. Beszélgessünk el vele, s kérdezzük meg, miért ölte meg a gyógyszerészt (Why did you murder...), mire szörnnyé változik, s néhány társával megtámad. Gyűrjük le a társait, ő elmenekül, de semmi jóval nem kecsegtetnek búcsúszavai. A komp kötelét kapjuk el a horgászbottal, majd Shella nyilával lőjünk a kurbliba, mire az elengedi a kompot, és mi átkelhetünk. Irány észak, innen már nincs messze Tyrsis.

A kapunál néhány élőhalott fogad, akik miatt nem hajlandók beengedni Tyrsisbe. Keressünk más utat: induljunk észak-keletre, menjünk el Brendel házáig és kopgtassunk kétszer. Adjunk neki némi kaját, erre kicsit beszédesebb lesz: kiderül, hogy apja buzogányát akarja visszaszerzni Tyrsisből. Emellett elárulja, hogy az élőhalottakat a Laurel fával lehet elűzni. A vár másik oldalán akad is egy ilyen fa, keressük meg és vigyünk egy ágat Brendelnek. Halottűző fáklyánkkal keressük meg a kapuőrt, aki közli, hogy a dwarf nem jöhet be (Excuese me a minute), majd beszéljünk Brendelhez (What do we...; Good night...). Végül mindketten bemehetünk Tyrsisbe.

Bent mutassuk meg Seneschalnak a nyakláncot, hogy szabad utat kapjuk a palotában, mint a Leah-i király lánya és kísérője. A király elmondja, hogy Shannara kardjának oltárát varázstűzpajzs veszi körül, s nem tud senki a kardhoz jutni. Menjünk a könyvtárba és nézzük meg a szekrénybe zárt könyvet... később még érdekes lesz. Akit érdekel a Tyrsis-i csata története, olvassa el az állványon levő könyvet. Kérdezzük ki Seneschalt az elzárt könyvről (Could we look...; We can"t get the Sword...), s nyittassuk ki a kabinetet, avval az indokkal, hogy a tűzpajzs ellen jól jöhet a varázskönyv. Vágjuk fel a könyvet késünkkel, s egy pergamen kerül elő, mely Stenmin és Brona titkos szövetségének bizonyítéka (Stenmin Tyrsis királya volt, amikor még Brona élt). Egy titkos imahelyet említ Stenmin a trónterem mögött. A trónterembea olajozzuk meg az oroszlánfej fogait, majd pattintsuk szét a késsel a száját. Toljuk fel a gyertyatartót, húzzuk el a falvédőt, majd helyezzük a szájban talált kulcsot a gyertyatartó alján a kulcslyukba. Megnyílik a titkos ajtó. Gyújtsuk meg a lámpánkat majd a gyertyákat és meredjünk a tükörre: Brona jelenik meg, akinek majdnem sikerül kiszívni életenergiánkat, úgyhogy az utolsó pillanatban zúzzuk be a tükröt kardunkkal. A polcon levő koponyát nyissuk ki és vegyük ki belőle a varázspergament. Írjuk át a tekercs tartalmát a varázskönyvbe (ezt tartották elzárva). Rövid közjáték következik: Jak szerint meg kéne idézni Stenmin szellemét, hátha tud segíteni; közben kiderül, hogy Seneschal parancsára nem engedik be a dwarfokat Tyrsisbe, s a király sűrű bocsánatkérés közepette beinvitálja Brendelt, és a buzogányt is visszakapja (vegyük le a falról). Menjünk a pincébe és töltsünk meg egy üveget borral. Most jöhet Stenmin megidézése: tegyük a földre a füstölőt amit a tükör mögül, a könyvből kivágott pergament és a buzogányt. Gyújtsuk meg a füstölőt, olvassunk rá a varázskönyvből a pergamenre és a buzogányra, mire megjelenik a szellem. Beszélgessünk vele (By the...), de nem hajlandó segíteni a tűzpajzs eltüntetésében. Olvassunk rá a varázskönyvből - amikor Jak a lélekölés varázsmondait kezdi felolvasni, Stenmin beijed (How do we...; Will this Spell...; Shade of Stenmin...; The words seemed to...) és elárulja a tűz elleni lötty receptjét. A varázsfőzethez szedjünk laurel leveleket a vár előtt, és némi potpourrival együtt szórjuk a borosüvegbe. A Brendel kunyhója melletti fára küldjük fel Shellát mistletoe levélért, azt is tegyük az üvegbe. Irány ismét a vár, s az udvar, ahol a kis építmény körül lángfal áll. Öntsük le az üveg tartalmával, mire a kardhoz jutunk, mely darabokban fekszik az oltáron. Ekkor újabb közjáték következik: megjelenik Allanon és elmondja, hogy a négy földrész egy-egy varázstárgyát kell megszereznünk, hogy összeforraszthassuk a kardot. Követlező állomásunk Kern észak-nyugaton, ahol kipihenjük magunkat, hogy folytathassuk utunkat Arborlonba, az elfek városába (észak-nyugat).



Az elfek városa előtt. A tán élő fa nagy segítségünkre lesz.



Gyönyörű, kézzel rajzolt hátterek, ar
digitalizálás, egyedül talán a ray-trace filmek idéz



Shellát, aki [illegible] utolérte a halál. Brona alattvalója Allanon képében támadott rá.

Az őrnek mutatkozzunk be (I am Jak...), nézzünk be a palotába, s beszélgessünk el Davióval az elfkövekről (We are seeking...; Where can I find...; Will you help...). Nézzük meg a falon a pergament, melyen rúnákról szóló jegyzetet találunk: eszerint 5 rúnakövet kell összeszedni, hogy elfkövekhez jussunk. Próbáljunk begyűjteni, mire Davio közli, hogy a kéményre fészkeltek. Hagyjuk el a palotát, s helyezzük a szökőkút nyílásába Shella zsebkendőjét, mire egy vízrúna pottyan ki a kútból. Brendel lábasába merjünk egy kis sarat, majd irány vissza a palota, ahol Aion, a király fia vár. Ő nem hisz az elfkövekben, s arra számít, ha apja visszatér a Trollokkal vívott háborúból, majd egy erős elfcsapat legyőzi Bronát. A kert kapujáról szakítsuk le az indákat, csukjuk be, és vegyük magunkhoz az élet rúnáját. Az őrnél töltsük ki a követ sárral, és öntözzük meg vízzel az úton található követ. Vegyük fel, nyomjuk a sárba, majd helyezzük vissza: megszereztük a földrúnát. Az őrrel cseréljük el a kötelet a létrára, támasszuk a palota falának és másszunk a tetőre. Távolítsuk el a kéményről a fészket, vegyük magunkhoz a zsindelyeket és olajozzuk meg a szélkakast. Lent adjuk oda az útikönyvet Brendelnek, aki lerajzol-

ja a szélkakason látható szélrúnát, s bekarcolja az egyik zsindelybe. Most gyűjtsünk be, majd másszunk vissza a tetőre, és nyomjuk a zsindelyt a kéményen izzó fémlapra: megvan a tűzrúna. A létracserénél az őr egy ezüstgyűrűt adott, hogy adjuk át Arionnak - mutassuk meg Daviónak, majd vigyük el Arionnak, akitől nem sikerül megszerezni a nyakában lógó elfrúnát, csak egy aranygyűrűt ad, amit Lessának, az őrnek kell elvinnünk. A gyűrűcsere az elfeknél a kölcsönös szimpátia jele, tehát Lessának nagyobb esélye van megszerezni az elfrúnát. Adjuk át a gyűrűt és kérjük meg erre (We do have a...). Irány a kert, s helyezzük el a rúnalapokat a nagy rúnakőben - az eredmény néhány elfkő. Adjuk az elfköveket Daviónak. Ariontól megtudjuk, apja Eventine Streleheimben harcol a Trollok ellen. Társat nem ad mellénk, de Davió örömmel elkísér.

Induljunk keletre, északkeletre, majd ismét keletre. Ha jó az irány, ráakadunk a szörnyekkel viaskodó Panamonra és Telsekre (ő troll): segítsünk be, majd irány a kanyon, ahol a fekete írix, a trollok varázstárgya van.

Telsekkel vegyük fel a követ és romboljuk le a boltivet. Egy kisebb csete-patéban Daviót utasítsuk az elfkövek használatára. A barlangban gyűjtsünk lámpát, majd mutassuk meg Aine-nek, az elf király kisebbik gyermekének bátyja levelét. Vizsgáljuk meg a sötét tárgyat, majd kössük rá a kötelet és húzzuk le.

lunk. Épp a győzelemnek örvendenek a trollok, amikor megjelenik Brona elf-troll vegyes csapata, s így végre kiderül az igazság. A két fél békét köt egymással és Telsek - aki társunk lesz - magával hozhatja a fekete Irixet. A Jannison szoroson vezet az út tovább, ahol bekerítenek, s Davio megsérül a harcban. Délre, Storlockba kell sietni vele a gyógyvízhez. Itt sajnos mérgezik a vizet. Nézzünk fel észak-keletre, ahol egy szörnyet találunk, akiből a méreg folydogál. Tekerjünk az egyik nyílra olajos zsebkendőt, gyújtsuk meg, s lőjünk rá, majd kaszaboljuk le. Davio meggyógyul, s mi megtudjuk a gnómtól, hogy nekik is van szent tárgyuk, a magic torc, és legendákat mesélnek a parancsolás sisakjáról, melyet a királyok hegyében rejtettek el (Is there anyway...; What kind of...; Where can we find...).

Induljunk délnyugatra át a Wolfskagg hegységen, majd irány délkelet át az ezüst folyón - szerencsére a folyó királya visszatartja a nyomunkba lévő szörnyeket. Nemsokára Culhavenbe érünk, Brendel otthonába, ahonnan a varázskalapácsot kell elhozni. Reggelre eltűnik a kalapács, s minket gyanusítanak: társainkat rács mögé dugják, mi lehetőséget kapunk a kalapács előkerítésére. Nézzük meg a kalapács helyét, majd vizsgáljuk meg a söröskorsós polcot: egy korsó eltűnt. Davio a börtönből kiadja a hiányzó korsót (One of...), benne az egyik őr kicsit szenes piros sáljával. Mutassuk meg

Isteni kaja készülhet az üstben. A Trollok mindig is híresek voltak konyhaművészetükről.

Hosszabb közjáték következik: találkozunk Allanonnal, s egy varázstó partján a kard szelleme segítségével összeforrasztjuk a kardot. Következő helyszín a királyok hegye.

Az első teremben döntsük a két oldalsó ajtó elé a szobrokat Telsekkel. Menjünk előre, ahol találkozunk Brona fő alattvalójával, az alakváltoztatóval. Davio elfkövei segítenek, de szegény Davio is elesik a harcban.Vegyük magunkhoz a gyógyító diadémot. A rancs

ok tarkítják a programot. Már ezért megéri leülni elé. Semmi
ik a mai játékok hangulatát. A többi mint egy mesekönyvben!

Szemtől szemben Bronával. Hál' Istennek csak egy tükörből néz ránk, de így is majdnem elpatkolunk.

Nincs messze a troll-elf csata színhelye, mely azért robbant ki, mert a trollok elrabolták a király gyermekét, illetve több támadás érte az egyik felet a másik részéről - persze mindez Brona átváltozó szörnyeinek a műve. Menjünk előbb a trollokhoz, de mert meg akarnak verni, vonuljunk vissza (retreat). Feladatunk a felek kibékítése egy barkóba-versennyel. A trollokkal való beszélgetés után irány az elfek, adjuk át a levelet az őrnek, majd bírjuk rá őket is a versenyre. A játék lényege, hogy amit rébuszokban előad az egyik fél, azt el kell hozni. Mi Telseknek segítünk, mert ha nem a trollok győznek, abból mégnagyobb balhé lenne - Telsek meg egyedül nem sokra menne. Először kutassuk át a fészket, s adjuk a tollat Telseknek: ez az első megfejtés. Kérjük el Brendel dugi borát, s adjuk a troll szakácsoknak néhány kakacért cserébe. Akasszuk a horgászbotra, s fogjunk ki egy halat: ez a második megfejtés. Kunyeráljuk el az elf őr pajzsát (Do you...; We helped...; Will you help...; Your sister...; Hani, we need...; I need to borrow...). Az elfek veszítenek, mivel tanácsunkra Telsek burkoltan az elfkövekre kérdez (Ask a riddle about the Elfstones), azt pedig nem egyszerű beszerezni, de van belőle a tábor területén, mégpedig né-

Kilinek, s gyanusítsuk meg a rablással (You hid...), mire szörnnyé válik. Tegyük el láb alól. Ha a táskájában talált kart a kályha nyílásába helyezzük, megnyílik a titkos rekesz, ahová a kalapácsot dugta Kili.

Következő helyszín a folyó, ahol a trollok akarnak átkelni. Épülő hídjukat egy ravasz trükkel tehetjük tönkre: a forrásnál az ezüst folyó szellemétől kapott por és az elfkövek segítségével tereljük a szálfákat a folyóba. Útban a Gnómtelep felé kisebb incidens ér Allanon másával: küld egy varázst, mely majdnem végez Shellával. Karddunkkal át kell küldeni a másvilágra: ha nem ezt tesszük szelleme nem nyer megnyugvást soha.

A Gnómok nem szívesen fogadnak: pillanatok alatt egy sátorban találjuk magunkat összekötözve, bekötött szemmel. Szedjük le cipősarkunkat, egy szöggel vágjuk el köteleinket, s vegyük magunkhoz, majd hasítsuk ki a sátor bal oldalát a cipősarokkal és menjünk ki. Hasítsuk ki a másik sátrat, menjünk be és kössük be a Gnóm-sámán szemét, vegyük el a magic torc-ot és kössük gúzsba a sámánt. Az előző sátorban nyissuk ki a ládákat a kulcscsomóval és vegyük vissza tárgyainkat. A sámán sátrába visszatérve Geekát találjuk, aki megölte a sámánt, mert a helyére pályázik, csak a torc kéne neki. Sikerül rávenni, hogy nyissa ki társaink börtönét és jöjjön velünk, mert ráakadhat a parancsolás sisakjára a királyok hegyében (We need...; Geeka can be...; I know something...; Why do you want...; You can open...). Geekával vigyük ki a baloldali ládát a börtönajtó mellé, majd Geeka kurblijával nyissuk ki az ajtót, kössük a kötelünket a ládára és eresszük le a többieknek - abban vannak a cuccaik. Küldjük előre Geekát, menjünk utána, majd zárjuk le a kurblival a lejáratot. Brendel kalapácsával zúzzuk be a rácsot, s küldjük be Brendelt a fura kövekért. Nyissuk ki a panelt, tegyük a szerkezetbe az imént talált köveket. Ezután Telsekkel használjuk a fekete Irixet, mely hatalmas erőt ad neki, forgassuk el az ajtó kerekét, majd nyissuk ki.

ajtót helyezzük a szakadék felé és keljünk át rajta - Telsek itt marad őrnek. A kincseskamrában csapdába kerülünk, csak Geeka fér ki a rácson, de kapzsisága a veszte. Brendel és a kötél segítségével másszunk le a szoborhoz, nézzünk fel rá, s dobjuk be a szemét Brendel kalapácsával. Másszunk fel, s a kitört szem mögött Bronát találjuk... ez már a vég. Szellem ellen hiába harcolunk a karddal: inkább azt semmisítsük meg, amivel megidézték. A könyvet.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

SHANNARA

KIADJA: VIRGIN

grafika	9/10
hang/zene	9/10
kezelhetőség	8/10
kihívás	6/10 (PITE — KORREKT — KEMÉNY)

ÖSSZHATÁS **89%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 5MB VIDEO: SVGA CPU: 486/33
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



3DO

LAPZÁRTAKOR ÉRKEZETT: M2 ÚJDONSÁGOK

Egy rövid hírrel kezdeném e havi 3DO rovatunkat: a tavalyi év nagy szenzációja volt, hogy a Matsushita csekély 100 millió dollár tőkeinjekciót pumpált a 3DO Company-be, ezzel tehát immár szinte biztossá vált a Mark 2 névvel fémjelzett 64 bites technológia jövője, és '96 második felére várható megjelenése. Ha a Nintendo így folytatja (az Ultra japán megjelenése - jelen pillanatban - '96 március 31-nél tart, az európait pedig még ki tudja....), lehet, hogy az M2 lesz az első igazi 64-bites konzol. Immár tehát a világ egyik legnagyobb elektronikai cége kezében van az M2 sorsa, a Matsushita már most tárgyalásokat folytat több hardware-gyártó céggel. Kevésbé örvendetes hírek hallhatók azonban a gép áráról: az all-in-one gép állítólag 400 $-t fog kóstálni.

BLADE FORCE

Meggagridben járunk, egy nyüzsgő ipari városban, ami a néhai Los Angeles romjaira épült. Mint különleges vállalkozói zóna, a város a vállalkozások elősegítésére eltörölt minden korlátozó intézkedést, beleértve az adókat, a drogtörvényeket és a környezetvédelmi szabályozásokat is. Ebben a túlságosan is szabadpiaci légkörben hatalmas vállalatok fejlődtek ki, de ugyanígy nőtt a bűnözés is. Mivel a kormány nem tart fenn többé börtönöket, bíróságokat, kórházakat, nem létezik semilyen visszatartó erő a bűnözéssel szemben, s nincs semilyen gyógyszer azok számára, akiket megmérgez az agyonszennyezett környezet.



A nem kis méretű izgő-mozgó drone-ok hihetetlenül gyorsan vannak mozgatva.

Egy kicsiny földalatti mozgalom - tagjai között néhány megmaradt rendőrtiszttel, kisvállalkozóval, és másokkal, akiket nyugtalanít a növekvő bűnözés - most arra összpontosítja erejét, hogy visszaszerezze Meggagrid utcáit. Mint az egyetlen létező HeliPak pilóta, mi vagyunk a mozgalom igazi hőse, és a legfontosabb szövetségese.

EGY ÚJABB MAGÁNYOS HŐS

Mint e kis történetből kiderül, a Studio 3DO legújabb játékában ezúttal egy SuperMan-szerű hőst alakíthatunk, azzal a különbséggel, hogy nem egy rakétát, hanem egy rotort kell a hátunkon viselnünk. Meggagrid hat legmenőbb gengszterét kell elfognunk, no persze ez cseppet sem lesz könnyű feladat. Ennek megfelelően tehát hat jól megtermett, gyönyörű texture-mapped városrészt kell berepülnünk, s kirángatni a bűnözőket a főhadiszállásukról.

PRO...

Jöhetnek mindenféle "következő generációs" gépek, amint betöltődik a játék, láthatjuk, a 3DO mindenféle upgrade nélkül is képes csodálatos 3D-s terepet generálni. A táj szépen kidolgozott, igaz a scenery-update nem a legtökéletesebb, de ezt ügyesen álcázták a ködös levegő effektussal, így az egész grafikát a gép végül is igen impresszív 24 frame/másodperces sebességgel képes kezelni. Mindehhez tökéletes irányíthatóság párosul, a gombok kézhezállóbban, és értelemszerűbben nem is lehetnének kiosztva, s emberünk 3D-ben való mozgatása is eszméletlenül eltalált, tényleg olyan, mitha repülnénk. A programozók még arra is gondot fordítottak, hogy egy-egy rakéta kilövésekor hősünk hátratántorodjon. Az akció alatt a hangulathoz abszolút illő metál muzsikát hallhatunk, s persze a hangeffektusok is megállják a helyüket.

...ÉS KONTRA

No persze semmi sem fenékig tejfel, vannak a játéknak negatívumai is. Néha például egy-egy objektumra tüzelve, főként az erőpajzs-kapuknál ha közelről lőttem rájuk, érthetetlen módon nem találtak a lövedékeim, ugyanakkor az ellenség lövedékei ha közel álltam egy-egy falhoz, egyszerűen átjöttek a falon. Aztán ott van a nehézségi szint. A város háromnegyedében órákig repkedhetünk, gyűjtögethetjük a jobb fegyvereket, majd amikor beérünk a főhadiszállás környékére, másodperceken belül leszednek bennünket.

A JÁTÉKMENET

Az akció egyébként nem túl bonyolult: a küldetések előtt mindig kapunk egy kis eligazítást a HeliPak feltalálójától, Dr. Franz Gruberttől, itt a legfontosabb a térképrészletet alaposan megfigyelni, ugyanis az mutatja meg az adott főhadiszálláshoz az útat. Ha ezt megtaláltuk, már sínen is vagyunk. Tapasztalataim szerint egyébként a főnökök környékén nem érdemes az ellenséggel bíbelődni, gyorsan át kell csak repülni. A gengszterekhez pedig sokszor (persze energiaveszteséggel) be lehet verekedni magunkat a még teljesen aktív védelmen keresztül is. Igaz ez az öngyilkos technika legfeljebb csak a kezdeti szinteken válik be, a játékra végül is az a jellemző, hogy sok türelemmel, lépésről lépésre kell az ellenség vonalait felszámolni. Azok tehát akik csak egy pergő shoot'em up-ra vágynak, inkább hagyják ki.



A tripla fegyverrel mindjárt hathatósabban megy a pusztítás.



A későbbi szinteken egyre agresszívabb ellenfelekkel találkozhatunk.

ÉRKEZÉSI OLDAL

ULTRA PINBALL

PC Újabb pinball őrületnek nézünke elébe. Az első versenyző már be is lépett a ringbe: az Ultra Pinball. Ezzel egyben új cég nevezett be ebbe a műfajba, a játékot ugyanis nem más adta ki, mint a Sierra. Rögtön biztosra is akartak menni, ezért első flipperjátékukat a már befutott Outposttal "házasították" össze. Hogy ezt hogyan csinálták? Nos, egy ún. történetes flipperről van



szó, tehát minden balltrap vagy rámpa az Outpostból már ismerős gépezetet hoz működésbe, a feladatok teljesítése esetén pedig a játékos jutalma ezúttal nem csak néhány villogás meg csilingelés, hanem csodálatos 3D-s animációk. Ennek köszönhetően egy sokak számára nyilván kevésbé örvendetes hírt kell közölnöm: elérkeztünk ahhoz a ponthoz, hogy immár a flipperjátékokhoz is minimum egy 486-os gépre van szükségünk 8 Mega RAM-mal. Figyelemre méltó újítás még a játékmenet, ugyanis nem nekünk kell kitalálni, hogy mit kell csinálni, a gép mindig megmutatja hova lenne jó, ha beütnénk a golyót, tehát az abszolút kezdők is boldogulnak vele. Összesen 5 pályát találhatunk a CD-n: a bolygó felszint, a gyárat, a harcálláspontot, a bányát, és egy földalatti labort. A játékot kifejezetten Windows'95-höz fejlesztették, de a 3.1-es verzióval is elindul.

MORTAL COIL

PC 2005-ben járunk. Mortal Coil a fedőneve annak az elsőrangú zsoldosokból álló titkos ügynökségnek, amelyet a világ nagyhatalmai hoztak létre szabotázsakciók kinyomozására, illetve terroristák likvidálására. Legújabb küldetésükön a két nőből, két férfiból és egy droidból álló csapat még nem tudja, hogy főnökeik valójában hova küldték őket: a terroristáknak titulált valakik ezúttal valójában egy Shatarian nevű idegen faj harcosai, 2269-ből. A jövőben az emberi faj fenyegetést jelentett számukra, ezért utaztak vissza az időben, hogy megváltoztassák a történelmet. A Virgin Mortal Coiljában tehát ennek a csapatnak az irányítását vehetjük át, s Doom féle pályákon irthatjuk az idegeneket. A játék, ha grafikájával nem



is nyeri el elsőre a tetszésünket, azért tartalmaz néhány valódi újdonságot: nevezetesen, hogy három féle nézetből a csapat bármely tagjának átvehetjük az irányítását. Ez pedig nem csak annyit jelent, hogy a többiek követnek minket, hanem parancsokat adhatunk ki, tehát a többiek is intelligensen mozognak, s tőlünk függetlenül is tüzelnek. Előfordulhat például, hogy hirtelen szörnyek között találjuk magunkat, s anélkül, hogy jómagunk meghúznánk a ravaszt, pár másodpercen belül csak az idegenek maradványai hevernek szanaszét. A készítők tehát joggal lehetnek büszkék erre az intelligens környezetre, a Seal Team óta nem igen találkozhattunk hasonló anyaggal.

THUNDERHAWK 2

PC Aki esetleg már belenézett az e havi PS-X rovatunkba, az már láthatott néhány tetszetős képet a Core Design híres helikopterszimulátorának folytatásáról. Ha valaki pedig már bele is olvasott, annak most úgy tűnhet, hogy a PC-s verzió-



val kapcsolatban ismétlem az ott foglaltakat, a két verzió ugyanis szinte 100%-ban megegyezik. Igaz, PC-n már láthattunk sokkal jobb és szebb szimulációkat is, ennek ellenére a grafika szépnek mondható, a PS-X verziónál még valamelyest szebb is, ám sajnos a képernyőfrissítés ugyanolyan gyenge. A világ különböző pontjain összesen 26 "valóságszagú" küldetésen indulhatunk, többek között orvosolhatunk egy újabb olajválságot Kuvaitban, vagy részt vehetünk a boszniai békefenntartásban. Az akciót persze különféle kameranézetekből láthatjuk, ami ráadásul csodálatos 25 frame/másodperces sebességgel pereg. Minden ellenséges objektum a legnagyobb részletességgel van megtervezve, gyönyörűen mozgatott helikopterek tüzelnek ránk, néhol repülők húznak el felettünk, minden lövés, robbanás hangeffektje a helyén van, a háborús hangulat tehát maximális. Összességében egy mai követelményekhez igazított Thunderhawkkal játszhatunk, akinek tehát tetszett az első rész, az a folytatásban sem fog csalódni.

VIRTUAL KARTS

PC Nem sokáig maradt egyeduralkodó a Virgin a Gokart szimulátorok terén, nemrégiben ugyanis napvilágot látott a Microprose Virtual Kartja. A játék hozza a Microprose szimulátoroktól megszokott szuper grafikát, akár SVGA-ban is rajthoz állhatunk. A pályák sokkal realisztikusabbak mint a Super Kartsban, s persze a motorok is teljesen valósághűen zümmögnek. A játék szolgáltatásiban is méltó a cég nevéhez, választhatunk



csapatot, van gyakorlás, s persze a verseny előtt kvalifikáció is. A szabályok betartásához még a különböző zászlójelzéseket is ismernünk kell, az egész tehát olyan, mint a Forma-1 kicsiben. Három versenyosztály közül választhatunk, amiken belül a járgányokat még ráadásul egyedileg továbbalakíthatjuk, átfesthetjük, stb... Természetesen a különböző kameranézetek sem hiányoznak a játékból: gokartunkat elölről, hátulról is megcsodálhatjuk, pilótánkkal pedig még fel-le is nézelődhetünk. Az igazi csemege azonban most is a hálózati lehetőség: LAN-on keresztül akár 8 emberi versenyző is ringbe szállhat.

ZONE RAIDERS

PC Valamikor a jövőben egy nukleáris katasztrófa során a Föld 75%-a radioaktívan szennyezetté vált. A még tiszta városokban a szűkös nyersanyagforrások megóvása érdekében a vészhelyzet megoldására létrehozott ECO nevű szervezet kegyetlen törvényeket vezet be: genetikailag átvizsgálják a polgárokat, s akiket nemkívánatosnak nyilvánítanak, kiűzik a terméketlen földekre. Kezdetben ez jó ötletnek látszott, csakhogy a városok peremén így kialakult zónákban a kiutasítottak nem csak hogy életben maradtak, hanem meg is erősödtek. A Zónákban légpárnás kocsival száguldozó törvényenkívüliek az urak, akiket csupán egyetlen cél vezérel: a túlélés. Nos, mi is egy ilyen Zone Raider bőrébe, azaz kocsijába bújhatunk bele. A Zone Raiderek egymásra is veszélyt jelentenek, ám egy legenda szerint, létezik egy hely, ahol egyesítették erőiket, s létrehozták a Szabad Zónát, valahol távol egy radioaktívmentes, tiszta helyen. Hősünk autójával most ezt a helyet vette célba. A játékban tehát 3D-s pályákon kell száguldoznunk, s szinte mindenre lőni, ami mozog, de elsősorban a pályák menti szenzorokra, amik a városok járőreit riasztják. Így meg kell keresnünk a pályák kijáratait, s persze előtte a hozzájuk való kulcsokat. Ennyi a játék, se több, se kevesebb...



Warcraft. Alig hiszem, hogy bárki számára idegenül csengene e név. A játék a maga műfajában egyike volt a legjobbaknak, úgyhogy nem is lepett meg annak idején a hír - már készül a folytatás. Jómagam mély és őszinte kíváncsisággal vártam a játékot: vajon tudtak-e újítani a szerzők, vagy csak lehúztak még egy bőrt egy igen hálás témáról? Nos, a Blizzard programozói ezúttal kitettek magukért, a Warcraft II-vel nem a nagysikerű elöd profin megírt, de ötlettelen klónját készítették el, hanem egy minden ízében egyedi és érdekes játékot. Pedig nem volt könnyű dolguk, elvégre a Command&Conquer után hálátlan feladat bármilyen stratégiai stuffal előrukkolni.

A harc Azerothért tovább folytatódik - ezúttal földön, vizen, levegőben.

A program terjedelme durván 500 Mbyte, azaz "nagy nehezen" ráfért egy CD-re. Fétórás digitalizált filmrészletekre épp ezért senki se számítson, bár az egyes pályák közti átvezető képsorok természetesen ebből a játékból se hiányoznak. Hogy mit tudok még a Warcraft II külcsínye kapcsán elmondani? A játék hangja első osztályú, a Goblinok harsány "Here I'am" visítását hallva több ismerősöm is szabályos röhögőgörcsöt kapott. A grafika úgyszintén egészen kimagasló, s ami a legfontosabb: a játéknak van HANGULATA. Az utóbbi időben kevés olyan programmal találkoztam, ami előtt el tudtam volna tölteni nyolc órát egyhuzamban. A Warcraft II viszont valósággal a monitor elé szögelt, és hosszú éjszakákon át irtottam vadul az elvetemült orkokat vagy a puhány embereket. Én mindenkinek csak ajánlani tudom a játékot, mint a karácsony egyik legkellemesebb meglepetését.

AMI VÁLTOZOTT, ÉS AMI MARADT A RÉGI

Elég egy pillantást vetni a mellékelt képekre és magatok is láthatjátok, hogy az irányítás jóformán semmit nem változott az első rész óta. Néhány apróbb változás azért történt, de a legfontosabb ikonok és parancsok maradtak a régiek. Tán a legkellemesebb újítás, hogy az élelmes programozók "elcsenték" a C&C remekül bevált irányítási rendszerét, azaz a bal egérgomb folyamatos nyomvatartásával egyszerre több figurát is mozgathatunk. Ezzel lényegesen leegyszerűsödött a nagyobb csapatok irányítása, ami az első részben bizony fenemód körülményes volt. Ezen kívül három új és igen hasznos paranccsal is bővült "arználunk". Az első az *őrjáratozás* (Patrol), amivel kiválasztott embereinket fel-le meneteltethetjük két pont között. E módon viszonylag kevés emberrel is nagy területet fogunk belátni, s kevésbé kell tartanunk a váratlanul felbukkanó ellenséges csapatoktól. A második új opció az *őrködés* (Stand Ground), ezzel tudjuk katonáinkat egy megadott hely védelmére fogni. Ez annyit tesz,


Tömegjelenet a sziklás domboldalban. Igazi üsd-vágd, nem apád.

hogy egy helyben állnak és minden közelükbe lépő ellenséges harcost azonnal megtámadnak. A harmadik, s egyben utolsó új parancs a *Zárótűz* (Attack Ground), amit csak Katapultoknak és Csatahajóknak adhatunk ki. A zárótűz alá vont területet egységünk folyamatosan lőni fogja, függetlenül hogy van-é a közelben ellenséges katona vagy sem. Leginkább szűk szorosok védelmére illetve az ellenfél forgalmasabb útvonalainak lezárására érdemes használni ezt a parancsot.

Szintén új ötlet a játékban, hogy minden egységünk csak egy bizonyos távolságon belül látja az ellenséges katonákat és harci gépeket. A játék ezáltal lényegesen nehezebbé és reálisabbá vált, bár néha az őrületbe kergetnek a tenger legtávolabbi pontjaira bujdokolt olajszállító-hajók, amiket órákon keresztül kell hajkurásznom. Kissé meglepett a fa és olaj mellett nyersanyagként felbukkanó olaj is, amire főleg a hajók gyártásánál lesz szükség. Naftát a tengerben árválkodó, méretes olajfoltok felé épített fúrótornyokból szerezhetünk. Hát, sajátos elképzelés egy alapvetően fantasy beállítottságú világban... Az egyes pályák végcéljai szintén változatosabbak lettek a Warcraft I-hez képest, foglyok kiszabadításától a testőrködésen át egészen a totális háborúig van itt minden. Érdekes dolog még az is, hogy a képernyő bal oldalán épp aktuális figuránk értékeiről is láthatunk egy rövid összefoglalót, úgymint életerő, páncélzat, sebzés stb. Mindent összevetve a játék alapjai nem sokat változtak, de a sok apró újdonságnak köszönhetően a játszhatóság rengeteget javult az első rész óta. Ez pedig nem csekélység.

HADVEZÉREK KICSINY SZABÁLYKÖNYVE, AVAGY ÚTMUTATÓ A TÚLÉLÉSHEZ

A VÁROS FELÉPÍTÉSE. És kezdetben vala a városháza... legalábbis a Warcraft I-ben. A folytatásban a programozók arra a logikus következtetésre jutottak, hogy kár lenne elkövetni ismét azt a hibát, hogy minden pályát egy eleve megkötött helyről kell kezdeni - azaz parasztjaink már tudnak városházát (Great Hall) is építeni. Sok pályán épp ezért mindenfajta kötöttség nélkül, mindössze néhány paraszttal és katonával indulunk. Hogy hol akarjuk leendő városunkat felhúzni - csak rajtunk áll. Ez esetben első dolgunk a megfelelő hely kiválasztása lesz. A leglényegesebb szempont a bánya közelsége, hisz eleinte rendkívül fontos lesz, hogy minél gyorsabban pörögjön a pénzünk. Az erdő úgyszintén lényeges, hisz flottánk felépítéséhez temérdek fára lesz szükség. Ja, és ha már szóba került a flotta, nem árt a vízparthoz közel építkeznünk.


Vízpart mellett nem jó lakni, mert sok lovaget kell hasogatni.

Ezekre különösen a későbbi pályákon kell majd figyelni, mivel a játék készítői alattomos módon elrejtettek néhány "beugratós" helyszínt. Például az egyik Ork pályán van egy elhagyatott sziget egy gazdag bányával, nagyon közel az indulási ponthoz. A gond csak az, hogy alig van fa, s aki ide építkezik, az hosszú távon kegyetlenül megjárja. Pedig elsőre nagyon csábító...

A városháza felépítése után nem árt ráállni a parasztok termelésére, legalább öt-hat kell belőlük már az induláshoz is. Második nagyobb beruházásunk nyugodtan lehet egy *laktanya* (Barracks), erre sokszor már a játék legelején is nagy szükségünk van. Ezután érdemes felhúznunk néhány *farmot* (Farm) és *őrtornyot*, valamint megerősíteni az őrséget. Eleinte csak *Figyelőtornyot* (Scout Tower) tudunk építeni, amit a

WarCraft II

...es of Darkness

későbbiekben *őrtoronnyá* (Guard Tower) vagy *Ágyútoronnyá* (Cannon Tower) fejleszthetünk. A Farm embereink élelmezéséhez kell, hisz amíg dúl az éhínség nem képezhetünk ki új csapatokat. Az őrtorony építéséhez szükségünk lesz egy *Fűrészmalomra* (Lumber Mill), míg az Ágyútoronyhoz egy *Kovácsra* (Blacksmith). Az őrtorony főleg könnyen páncélozott gyalogosok ellen nyújt védelmet, míg az Ágyútorony komolyabb célpontok, például hajók ellen használható a legjobban. Íjászaink fegyvereit és képességeit a Fűrészmalomban, míg Gyalogosainkat és Ballisztáinkat a Kovácsnál tudjuk fejleszteni. Ezeket a fejlesztéseket a későbbiekben mindenképp megéri megcsinálni, de egyenlőre van jónéhány fontosabb kiadás. Példának okáért a *Kikötő* (Shipyard) felépítése. A legtöbb pálya megnyeréséhez a tengerek uralma a kulcs, amihez rengeteg Csatahajóra lesz szükségünk. A Csatahajóhoz pedig olaj kell, úgyhogy első dolgunk a kikötőben egy Olajszállítóhajó legyen, amit rögtön el is lehet kergetni *Olajfúrótornyot* építeni. Eközben a szárazföldön is zajlik az élet, többek között neki lehetne állni a Városháza fejlesztésének. Amíg ezt nem tettük meg, addig több igen fontos épületet nem tudunk felhúzni. Sajnos... Az emberek *Várrá* (Keep), míg az Orkok *Erődítménnyé* (Stronghold) alakíthatják át szerény hajlékukat (ez az átalakítás amúgy elég sok pénzbe, fába, olajba és időbe kerül). Midőn ezzel végeztünk, rögtön két új épületet is felhúzhatunk: az Embereknél az *Istállót* (Stables) és a *Felfedezőt* (Inventor), míg az Orkoknál az Ogre *Vermet* (Ogre Mound) és az *Alkimistát* (Alchemist). Az Istálló felépültével már tudunk lovagokat is kiképezni, míg a Felfedezőnél Gnóm Helikoptereket és Törpe Utászokat tudunk gyártani. Lovagokra mindenképpen szükségünk lesz, hisz nélkülük seregünk ugyancsak foghíjas. Egy-két Gnóm Helikopter szintén nem árt majd, hisz ennél a pontnál már nem árt felderíteni az ellenfél városait - legalább tudjuk meg, hogy mire is számíthatunk. Az Orkok részéről egyébként pont ez a helyzet, csak ők Ogrékat és Goblin léghajókat fognak gőzerővel termelni.

Na, ezek után érdemes lenne visszatérni leendő flottánkra. Ha már összegyűlt egy tisztességesebb mennyiségű olajkészlet, nem rossz befektetés felépíteni egy *Olajfinomítót* (Oil Refinery) és egy *Fémöntödét* (Foundry). Az Olajfinomító 25%-al megnöveli a befutó olaj mennyiségét, míg a Fémöntöde nélkül nem tudunk gyártani Csatahajót, Tengeralattjárót és Csapatszállítót. Amúgy hajóink fegyverzetét és páncélját is a Fémöntödében tudjuk fejleszteni (csakúgy mint a fegyvereknél és páncéloknál, itt is 3 fokozat van). Miután felhúztuk ezt a két épületet, kezdjük el nagyüzemben gyártani a Csatahajókat, de még néhány Olajszállító sem árt meg. Ennél a pontnál már időszerűvé válik Várunkat (illetve Erődítményünket) Kastéllyá (Erőddé) átépíteni, hogy végre megjelenhessenek seregünkben a mágia tudorai is. A Kastély fokozatot elérve három új épületet kapunk: a *Templomot* (Church), a Griffek *Csarnokát* (Gryphon Aviary) és a *Varázslótornyot* (Mage Tower). A Templom (Orkoknál Altar of Storms) a Paplovag és annak varázsigéinek kifejlesztéséhez kell, tán a legfontosabb épület e három közül. Következőnek a *Varázslótorony* (Orkföldön Temple of the Damned) felépítését javaslom, bár a mágusok kiképzése és varázslataik rengeteg pénzbe fognak kerülni. A Griffek Csarnokát (zöld bőrű barátainknál (Dragon Roost) hagyjuk utoljára, tán erre lesz a legkevésbé szükségünk. Ezek után túl sok építenivalónk nem lesz, minden pénzünket fordítsuk a varázslatok, fegyverek, páncélok és különleges képességek kifejlsztésére, valamint seregünk megerősítésére. Ha neadj Isten kimerülne a bányánk, azonnal keressünk egy másikat, építsünk fel mellette egy Városházát néhány őrtoronnyal, s gondoskodjunk a fegyveres őrizetről. Persze ha idáig eljutottunk, túl sok gondunk már n e m lesz... Egyébként az előbb felsorolt épületeket csak az utolsó előtti pályától tudjuk mind felépíteni. A korábbi pályákon bizonyos varázslatok, hajók és épületek "le vannak tiltva", azaz teljes arzenálunkat csak apránként kapjuk meg.

A HARC. Hát igen, ez a téma is megér egy misét. Az első, és legfontosabb szabály a harccal kapcsolatban: óvakodj az ellenfél Katapultjaitól és Ágyútornyaitól! Bármekkora sereggel is támadj, a neheztüzérség előbb vagy utóbb felőrli csapataidat.

A Katapultokat Lovagokkal vagy Ogrékkel érdemes szétszedni (az ilyen gyors és erős csapatokat aligha állítja meg bármi is), míg a különféle tornyokat bízzuk nyugodtan az Utászokra.

Más. Miután megszereztük a tengeri fölényt, szedjünk össze úgy öt-hat csatahajót és kezdjük szétlődözni az ellenfél part menti épületeit. A Katapultokra itt sem árt vigyáznunk, mivel hajóink vastag páncélzatuk ellenére sem halhatatlanok. Sőt! A 12. ork pályán csak katapultokkal több mint húsz (!) Csatahajót semmisítettem meg - minimális veszteségek árán. Szóval nem árt centizni még



Ez a tűzlabda bizony telitalálatot sejtet.

azokkal a böhöm nagy hajókkal is. Előfordulhat, hogy valamelyik pályán irreálisan nagy túlerővel kerülünk szembe, ilyenkor csak egy lehetőségünk van: az ellenfél kivéreztetése. Ez nagy vonalakban abból áll, hogy egy jól kiépített védelmi vonal mögött beásva egyre-másra semmisítjük meg katonáit és hajóit, miközben arra várunk hogy utolsó bányája is kifogyjon. Csakis ekkor, mikor már képtelen veszteségeit pótolni, támadjuk meg és kezdjük apránként pusztítani birodalmát. Nem rossz taktika, csak kissé időigényes.

Az ellenfél bányáit egy pillanatra se hagyjuk nyugodtan, lőjük a környéket katapultokkal, gyilkoljuk a parasztokat, támasszuk fel a halottakat. A legmocskosabb trükk szerintem egy őrtorony felépítése a bánya mellett (ez mondjuk elég macerás, de néha érdemes vele megpróbálkozni). Az előbb leírtak persze csakis a várostól viszonylag távol fekvő, csak kevéssé védett bányákra vonatkoznak. Semmi értelme egy két laktanya és öt őrtorony védte fal mellett bármivel is próbálkozni. Rendkívül sokat segíthetnek harcban még a különféle varázslatok, mint pl. Vérszomj, Lassítás,









Kárhozat Vértje vagy Ördögűzés, épp ezért mindig védjük varázstudóinkat. Különösen vigyázzunk a Halállovagokra, kiket egy jól irányzott Ördögűzés bármikor kirobbanthat a létezésből. Lehetőleg mindig tartsuk őket hátul, legfeljebb egy-egy halott feltámasztásának erejéig hozzuk őket az első vonalba. A komolyabb csatáknál már igen nehéz áttekinteni a terepet, én ilyenkor mindig le szoktam venni a játék sebességét a minimumra.

És végezetül még egy nagyon-nagyon fontos szabály: városunkat és bányáinkat mindig őrizzük. Az a legjobb, ha tucatnyi emberünk járőrözik állandó jelleggel a partokon, és legalább három katapultunk áll tüzelésre készen a város közepén. Nem is annyira az épületekre kell vigyázni, mint a fel-alá járkáló bányászokra illetve favágókra. Volt már pálya, ahol majdhogynem több parasztot vesztettem, mint katonát...

SEREGLISTA

Parasztok (Peasant) és Peonok. Hát igen, ők reménybeli hódításaink törékeny, ámde nélkülözhetetlen eszközei. A Warcraft első részéhez hasonlóan csak velük huzathatunk fel épületeket, vágathatunk fát és bányászhatunk aranyat. Ami újdonság, hogy végszükség esetén akár harcra is foghatjuk őket, bár értékeik hagynak maguk után némi kívánnivalót.

Gyalogosok (Footmen) és Gruntok. Elméletileg eme bátor lelkek alkotnák seregünk magvát, de a játék vége felé már kezdenek fölöslegessé válni. Én főleg bányák védelmére illetve járőrözésre szoktam használni a fiúkat, támadni csak nagy tömegben érdemes velük. Illetve jól kiépített védelmi vonalak ellen még úgy se... Közelharcban mindenesetre megállják a helyüket, bár lovagok, ogrék és őrtornyok ellen az esélyeik nem túl kecsegtetőek.



Ezt nevezem mészárlásnak.



Elf Íjászok (Elven Archer) és Troll Baltavetők (Troll Axethrower). Nevük magáért beszél: fő feladatuk az ellenséges gyalogság távolból való lehentelése. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy közelharcban tán csak a parasztok múlják alul őket, úgyhogy nem árt hős íjászainkat néhány durvább harcossal (orkkal, ogréval) védelmezni. A legnagyobb veszélyt rájuk mégis a katapultok és ágyútornyok jelentik; ezek a furmányos hadigépek halálos pontossággal szedik le egy helyben álló és békésen lövöldöző katonáinkat.

Elf Felderítők (Elven Ranger). Akár az Elf Íjászok, csak marconább kiadásban. Külön ki kell őket fejleszteni a Kastélyban, viszont ezek után már minden Íjászunk automatikusan Felderítőként kezd, s ez érvényes a már meglévő embereinkre is. Az Íjász címszó alatt leírtak rájuk is igazak, csak harci értékeik némileg jobbak. Különleges képességeiket, mint a Céllövészetet, a Hosszú Íjakat és a Felderítést a varázslatokhoz hasonlóan kell kifejlesztenünk - ami ugyancsak leapasztja majd kincstárunkat.

Troll Berserker. A Troll Baltavetőkből lehet kifejleszteni őket, sokban hasonlítanak az Elf Felderítőkhöz. Képességeik a Felderítés, a Könnyű Fejszék illetve a Regeneráció. Főleg ez utóbbi érdemel figyelmet, hisz e képesség birtokosai ha lassan is, de folyamatosan gyógyulnak. Az Orkoknál pedig, kik nem járatos a gyógyító mágiákban ez különösen hasznos lehet.







Lovagok (Knight) és Ogrék. Ez már a nehézsúlycsoport, nem sok náluk keményebb harcos tapossa Azeroth és a többi királyság földjét. Gyorsak, erősek és szívósak, támadásra és védekezésre egyaránt alkalmasak. Nagy tömegben szinte megállíthatatlanok, bár az őrtornyok és balliszták még a legkeményebb különítményeinket is megtréfálhatják. Nálam mindig ők alkotják a szárazföldi hadak túlnyomó részét.

Paplovagok (Paladin) és Ogre-Mágusok (Ogre Mage). Miként a Felderítőket az Íjászokból, úgy tudjuk a Paplovagokat a Lovagokból, illetve az Ogre-Mágusokat az Ogrékból kifejleszteni. Ők már az ellenfél (és különösen a Halállovagok) őszinte bánatára képesek varázsolni is, bár a Mágusok tudásától még messze állnak.

Ballisztták és Katapultok. Kedvenc gyilkológépeim. Lassúak, könnyen sérülnek és ritkán tüzelnek

- de ahová betalálnak, ott kő-kövön nem marad. Legyen a célpont talpig vértbe öltözött Lovag vagy nyomorult Peon, a hatás nem marad el. Gyorsan mozgó harcosok ellenében sajnos nem megyünk túl sokra, főleg az ellenfél épületeit, hajóit és tüzérségét érdemes támadnunk.

Mágusok (Mage) és Halállovagok (Death Knight). Mint az nevükből is sejthető, igazi erejük a különféle kacifántos varázslataikban rejlik. A test-test elleni harc nem erősségük, így nem árt legalább két Gyalogost mellettük tartani kíséret gyanánt.

Törpe Utászok (Demolition Squad) és Goblin Robbantók (Goblin Sappers). Igazi fanatikusok, akik számára egy-egy csata a szinte biztos pusztulást jelenti. Nem mintha ez a legkevésbé is érdekelné ezeket a kurta fickókat, hisz cselekedeteiket a Törpékre olyannyira jellemző kötelességtudat és a Goblinok messze földön híres ostobasága diktálja. A Demolition utasítás kiadására Törpéink (avagy Goblinjaink) telepakolják a megadott célpontot több kilónyi dinamittal (hmm, vagy inkább lőporral?), majd robbantanak. Az eredmény általában egy rombadőlt épület és néhány szétszaggatott Törpe-Utász... Utászainkat főleg ágyútornyok ellen érdemes kiküldeni, ezeket azonnal az égbe röpítik. A nagyobb épületek ellen sajna több szakaszt is be kellene vetnünk, úgyhogy ezek ellen a jó öreg Katapultos-módszer a nyerő (visszalőni ugye nem igazán tudnak). A közelharc nem erősségük, meg aztán kár lenne ilyen remek fickókat a csatamezőn elpazarolni. Ha minden kötél szakad, inkább vágtassunk be az ellen sűrűjébe és KA-BUMM...


Vajon mekkora védelmet nyújt ez a törékeny várfal?!

Gnóm Helikopterek (Gnomish Flying Machine) és Goblin Léghajók (Goblin Zeppelin). Rendkívül gyors, nagy területet belátó és gyengén páncélozott harci gépek, egyetlen feladatuk a felderítés. Erre kiválóan alkalmasak is, hisz csak Íjászok, Baltavetők, őrtornyok és Rombolók tudnak rájuk lőni (ez igaz minden más repülő lényre is). Másik igen kellemes tulajdonságuk, hogy kizárólag ők képesek felfedezni a víz alatt rejtőző Tengeralattjárókat és Óriás Teknősöket, úgyhogy a későbbi pályákon már hajóink mellé sem árt kirendelni néhány Léghajót vagy Helikoptert. Harcolni sajnos egyáltalán nem tudnak, de az eddig leírtak után ez már igazán bocsánatos bűn.

Grifflovasok (Gryphon Rider) és Sárkányok (Dragon). Elméletileg ők lennének a legerősebb és leghasznosabb lények a játékban, de én nem osztom ezt a hízelgő véleményt. Igaz, hogy repülnek és már tudnak harcolni is, de támadásaik nem igazán erősek és impozáns méretük ellenére könnyen sebezhetőek. Őrtornyok védte területen esélyük sincs, de még a tenger fölött is meg-megkergeti őket egy romboló. Ez magában még nem lenne baj, de 2500 aranyért azért többet várna az ember... Ha nagyon sok pénzünk van, esetleg vásárolhatunk párat, de nélkülük is boldogulni fogunk.

Olajszállító Hajók (Oil Tanker). Ezektől a fegyvertelen, naftától bűzlő hajóktól függ a flottánk számára nélkülözhetetlen olajszállítás. Első dolgunk egy Olajfúrótorony (Oil Platform) felépítése lesz, amit egy olajfolton állva a Build Oil Platform parancs kiadásával tehetünk meg. Eztán megkezdődhet a szállítás (Haul Oil), s innentől kezdve hajónk már teszi a dolgát. A nagyobb tengeri ütközeteket érdemes velük nagy ívben elkerülni, mivel az Olajszállító Hajók harcolni egyáltalán nem tudnak, s páncélzatuk sem túl masszív.

Rombolók (Elf Destroyer és Troll Destroyer). Gyors és viszonylag strapabíró hajók, fő feladatuk a járőrözés illetve az ellenfél Olajszállító Hajóinak állandó macerálása. A Csatahajó méretű jószágok ellen már nem sokat érnek, így nagyobb tengeri ütközetekben nem igazán éri meg őket bevetni. Nagy előnyük, hogy az ellenfél repülő lényeire illetve gépezeteire pusztító ágyútüzet zúdíthatnak, így a legutolsó pályákon szinte nélkülözhetetlenek. Én mondom, nincs annál idegesítőbb látvány, mint amikor egy Sárkány leereszkedik a békésen várakozó Csatahajók közé és elkezdi felperzselni egyetlen Olajfúrótornyunkat.

Csapatszállító Hajók (Transport). Rendeltetésük elég egyértelmű, egyszerre max. 6 szárazföldi egységet képesek szállítani. Embereinket az Unload Transport paranccsal tudjuk partra tenni, illetve az ikonjaikra clickelve egyesével is kirakodhatjuk őket. Csapatszállítóink sajna teljesen fegyvertelenek és roppant lassúak, így aztán nem árt őket egy komolyabb hajóhaddal védeni. Addig nem is érdemes belőlük akár egyet is építeni, míg ki nem vívtuk a tengeri fölényt.

Csatahajók (Battleship és Ogre Juggernaught). Ezek a monstrumok uralják a tengereket, hatalmas tömegükkel és pusztító fegyvereikkel csak kevesen dacolhatnak. Egyetlen lövéssel végeznek a legerősebb Lovaggal is, s még a legjobban megerősített ágyútoronyra se kell két golyónál többet pazarolniuk. Méreteiknél fogva lassúak és nehézkesen mozognak, bár sok manőverezésre nincs is szükségük. Tán csak a Katapultok és Tengeralattjárók jelentenek komoly veszélyt rájuk, ezektől mindenkor óvakodjunk. Flottánk igazi erejét a Csatahajók adják, bár a későbbiekben azért érdemes néhány Rombolót is építenünk.


Már ezen az alig talpalatnyi földön is ennyi a betolakodó?

Gnóm Tengeralattjáró (Gnomish Submarine) és Óriás Teknős (Giant Turtle). Igen trükkös jószágok. Csakis légi illetve víz alatti járművek vagy lények látják, a gyanutlanul kószáló hajók még csak vissza se tudnak rájuk lőni. Ezen tulajdonságuk miatt ideálisak az ellenfél kisebb és fedezet nélkül hajózó flottáinak szétverésére. Amennyiben felfedezték volna őket, a lehető leggyorsabban fogjuk menekülőre a dolgot, mivel egy Csatahajó egyetlen találattal a tenger fenekére küldheti Tengeralattjárónkat.

Hát, eleget loptam a helyet, ideje búcsúzni. Zárszóként még annyit, hogy a Warcraft II tényleg egy szenzációs játék, mindenkinek csak ajánlani tudom. Jómagam poroszos fegyelemmel végig is nyomtam a játékot, s nyugodtan állíthatom: megérte az a sok kávészagú, átvirrasztott éjszaka. Aki ne adj isten nem érezne magában elég eltökéltséget a játék végigjátszásához, egy apró cheat segítségével megtekintheti a záró képsorokat. Az Enterrel hívjuk le az üzenő-ablakot, majd gépeljük be: "There can be only one". Úgy látszik nem csak én imádom a Hegylakót...

U.i.: Aki teheti, az mindenképp mérje össze erejét egyik barátjával modemen keresztül. Az valami tömör gyönyör.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

WARCRAFT 2 — KIADJA: BLIZZARD

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás
PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **97%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 4MB HD: 10MB VIDEO: SVGA CPU: 486DX66
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB